ΤΕΥΧΟΣ 77 ΜΑΪΟΣ 1991 500 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & COMPUTER GAMES

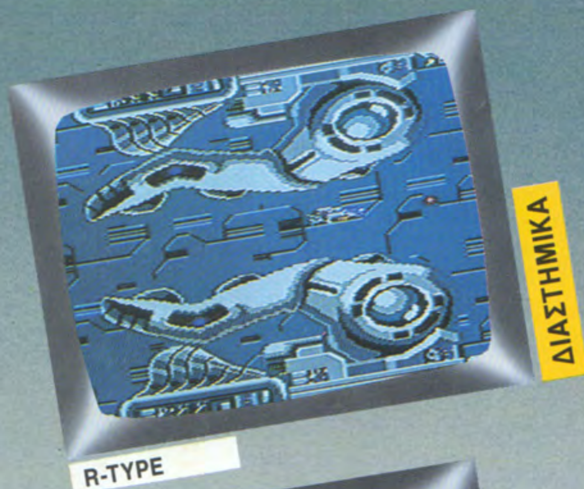
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ: Η NINTENDO ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

DeskTop Publishing με Micros

AT ONCE
Πώς η AMIGA γίνεται AT compatible

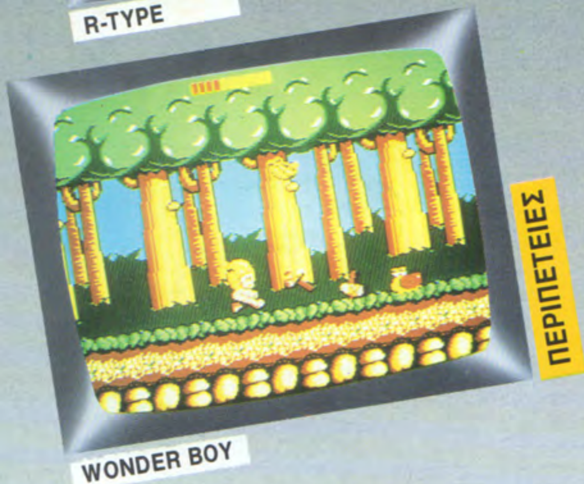
COMPUTER GRAPHICS
Τέχνη ή Τεχνολογία;

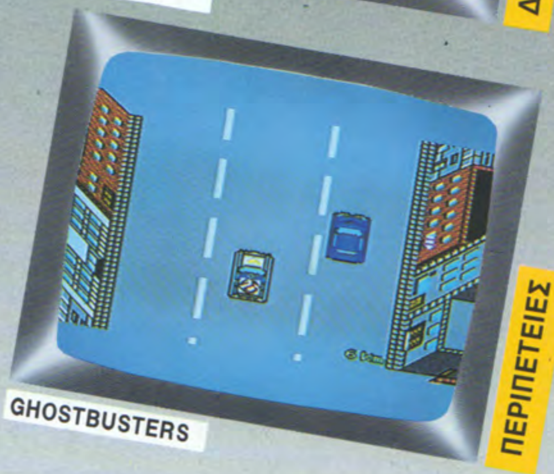
SEGA
TV GAMES
Ο ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ


R-TYPE
ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΑ



CHASE H.Q.
ΔΡΑΣΗ


WONDER BOY
ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ


GHOSTBUSTERS
ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ

Η φανταστική παιχνιδομηχανή SEGA ζωντανεύει τα πιο διασκεδαστικά παιχνίδια σπίτι σας. Συνδέστε το απευθείας με την τηλεόραση ή το μόνιτορ, και το SEGA θα σας προσφέρει εκρηκτική δράση, ασύλληπτη περιπέτεια, έντονη αγωνία. Έτσι το παιχνίδι γίνεται για εσάς ή και για το συμπαίκτη σας μια πραγματική πρόκληση. Διατίθεται με 1 παιχνίδι ενσωματωμένο στη μνήμη του και με 2 τηλεχειριστήρια. Θα το βρείτε σε επιλεγμένα καταστήματα.

- 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.
- 256 έγχρωμα sprites
- 3 κανάλια ήχου και ακόμα 1 για ηχητικά εφφέ
- πλούσια συλλογή περιφερειακών, όπως το μοντέρνο πιστόλι, ο διακόπτης γρήγορου πυροβολισμού κ.λ.π.

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 100 ΥΠΕΡΟΧΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΠΑΡΑ-ΠΟΛΛΕΣ ΠΙΣΤΕΣ





ΓΕΝΙΚΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑ ΤΕΝΚΟ Ε.Π.Ε. – ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 9
176 71 ΚΑΛΛΙΘΕΑ – ΤΗΛ.: 956.3893, 956.5708 - FAX: 951.9731

LEGEND OF

FAERGHAIL

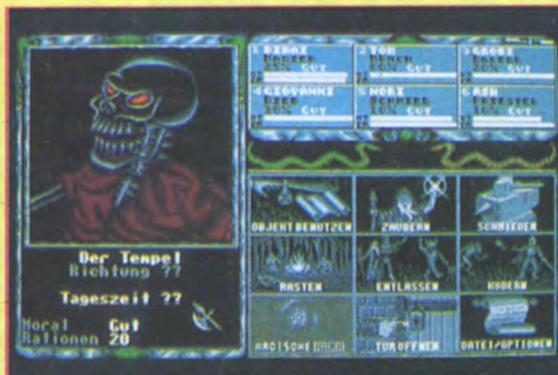
Επιστρέφουμε στα σκοτεινά χρόνια του Μεσαίωνα. Η σκιά του θανάτου έπεσε πάνω στη μικρή κωμόπολη.

Τα κάποτε - αγαθά elves πούλησαν την ψυχή τους στο κακό πνεύμα και τώρα ο δράκος και η συμμορία τους κατασπαράζουν την άτυχη πόλη.

Αλλά μια μικρή ελπίδα ακόμα παραμένει στους αθώους κατοίκους, η θέληση του μάγου, ένα μαγικό spell, το θάρρος του πολεμιστή.



Screenshots from AMIGA, other versions may vary



Bildschirmfotos vom AMIGA, andere Versionen können abweichen



Copyright 1990 by reLINE

Εσύ είσαι ο πολεμιστής και ο άθλος σου είναι να σώσεις την πόλη Faerghail από την κατάρα της αιώνιας δυστυχίας και να ελευθερώσεις τις βασανισμένες ψυχές των elves.

Ανακαλύψτε τα PIXELOGRAMA και αποκτήστε πλούσια δώρα, προσφορά της THIRD WAVE

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42, ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOPS

ΑΘΗΝΑ: *ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17 (κάθετη ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ) ΤΗΛ.: (01) 3601761*

ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: *ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7 ΤΗΛ.: (031) 284.864* ***ΗΡΑΚΛΕΙΟ/ΚΡΗΤΗ:*** *ΚΟΡΑΗ 26 (δίπλα στο ξενοδοχείο ASTORIA) ΤΗΛ.: (081) 242 503*

ΚΑΘΑΡΟ ΠΡΟΣΩΠΟ, ΑΝΤΙΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ!

LAVIPHARM

Εφηβεία, λιπαρή επιδερμίδα... Τώρα έχετε τη λύση!
Με τη NORMADERM, την ολοκληρωμένη σειρά για τον καθαρισμό και την περιποίηση της νεανικής λιπαρής επιδερμίδας, η ζωή σας γίνεται πιο όμορφη.

ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΣ



Καθαρίστε απαλά το πρόσωπό σας κάθε μέρα με το GEL NETTOYANT MOUSSANT και την LOTION PURIFIANTE. Ελευθερώστε τους πόρους κάνοντας κάθε εβδομάδα βαθύ καθαρισμό με το πήλινγκ DESINCRUSTANT TRAITANT.

ΦΡΟΝΤΙΔΑ



Καταπολεμήστε την υπερβολική λιπαρότητα με την CREME TRAITANTE REGULATRICE ή το GEL TRAITANT και καλύψτε τις ατέλειες με τη χρωματιστή CREME TEINTEE ANTIBRILLANCE.

ΚΑΙ ΤΩΡΑ...

STICK TRAITANT CAMOUFLANT, ένα στυλό που καλύπτει τις ατέλειες με ακρίβεια και σας συντροφεύει όλη μέρα.



ΝΕΟ

ΣΤΑ ΦΑΡΜΑΚΕΙΑ

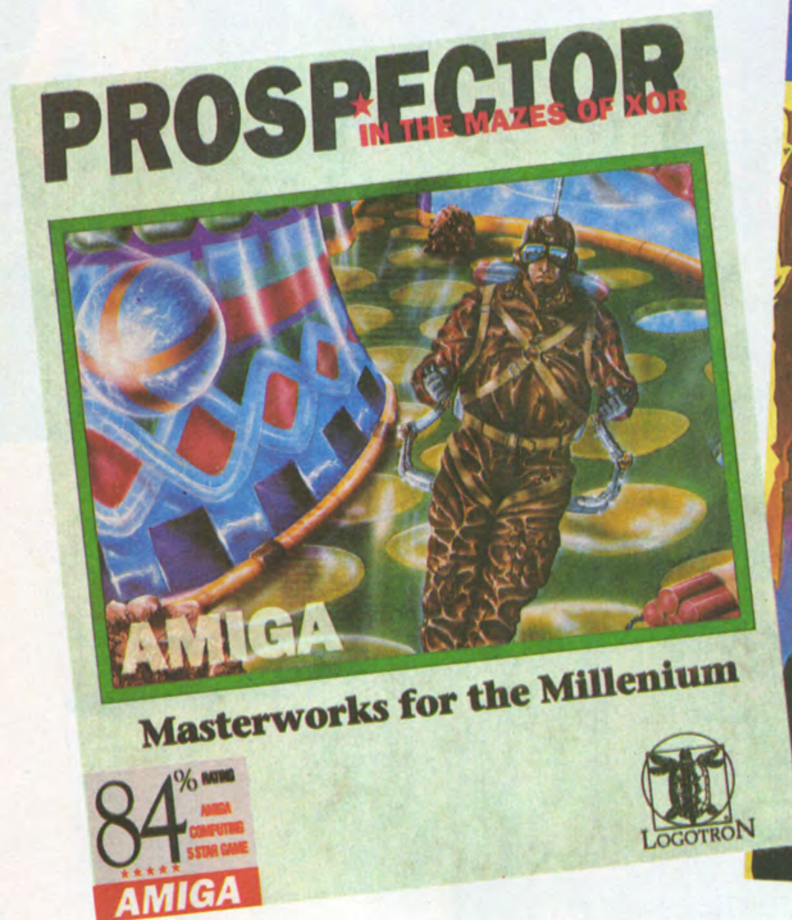
Normaderm
suractivé

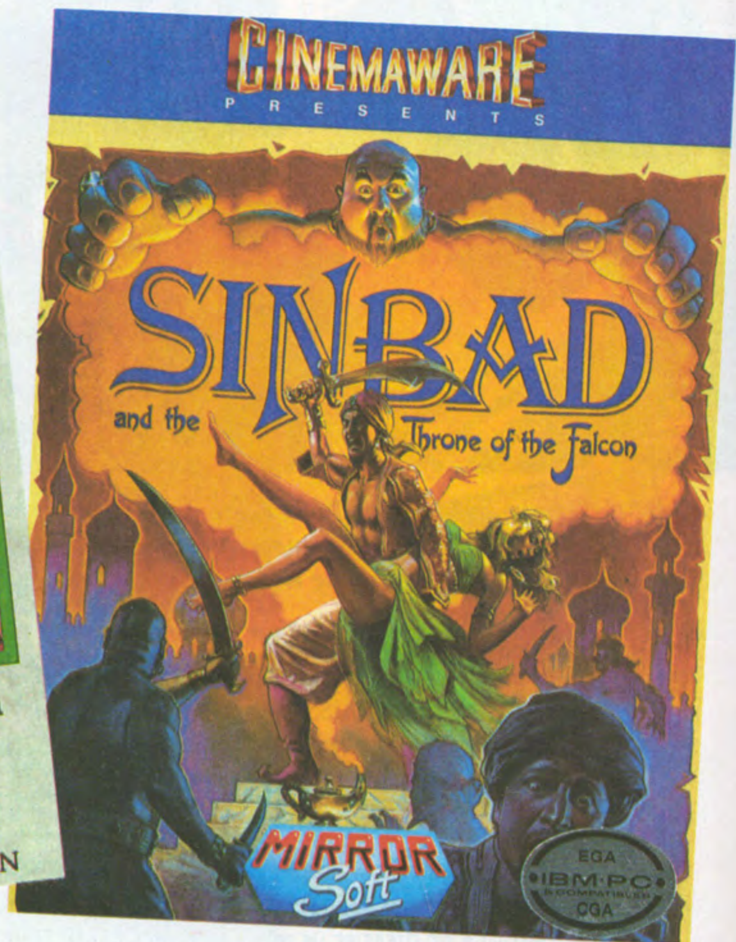
η ειδική στην φροντίδα της λιπαρής επιδερμίδας

Global

Third...

Top computer gam...





ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ

OMNI SHOPS

ΑΘΗΝΑ: ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17 (κάθετη ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ) ΤΗΛ.: (01) 3601761

ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7 ΤΗΛ.: (031) 284.864

ΗΡΑΚΛΕΙΟ/ΚΡΗΤΗ: ΚΟΡΑΗ 26 (δίπλα στο ξενοδοχείο ASTORIA) ΤΗΛ.: (081) 242 503

ΠΕΡΙΕΧΟ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΠΑΡΑΛΛΗΛΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ

Ο Ξενοφών Αδαμαντίδης σκιαγραφεί μια παράξενη ιστορία αντιγραφής. Διαβάστε το οπωσδήποτε.

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

3D Professional

Ενα πολύ δυνατό πρόγραμμα για τρισδιάστατα γραφικά και animation, στην Amiga.

ADVENTURE

Quest for Glory 2

Το γοητευτικό αυτό adventure συνάρπασε τον Αντρέα. Το ίδιο θα συμβεί και σε εσάς.



ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

SPECIAL REVIEW

Wing Commander

Το τρομερό παιχνίδι από την Origin που σας βάζει σε επικίνδυνες, αλλά γοητευτικές διαστημικές αποστολές.



PLAY THE GAME

SHADOW WARRIORS

Οι σκιές κρύβουν κινδύνους και παγίδες. Σας βοηθάμε να τις αποφύγετε στο "Play the Game" αυτού του μήνα.



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Χρήστος Κυριακός **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Βασίλης Γιακαμόζης **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** Αντώνης Λεκόπουλος **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ :** Ξενοφών Αδαμαντίδης, Γιώργος Κυπαρίσσης, Δημήτρης Ασημακόπουλος, Αντρέας Τσουρινάκης, Κώστας Βασιλάκης, Βασίλης Τερζόπουλος, Γιώργος Βασιλάκης, Δημήτρης Παυλής, Χρίστος Μιχόπουλος, Θοδωρής Δεβελέγκας **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** Ηρόδοτος Νικολαΐδης, Γιάννης Ρηγόπουλος, Γιώργος Ευσταθίου, Αρης Παούρης, Αποστόλης Μουρελάτος, Μάνος Νικολάου, Κώστα Παπαγιαννακόπουλος **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** Αγγλία - Βασίλης Κωνσταντίνου, USA - Σπύρος Περιστέρης, Γαλλία - Αντώνης Βλοντάκης **ΣΚΙΤΣΑ:** Αλέκος Μπαιραμίδης, Μανώλης Φραγκούλης **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟΥ:** Κική Μελετζή **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Μπέττυ Μανωλέσου, Χρύσα Παντελαίου, Χρήστος Ιωαννίδης-Παντόπικος **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιώργος Ντίνος **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας **ΣΚΙΤΣΑ:** Αλέκος Μπαιραμίδης **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Νίκος Γεωργιάδης **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Μαρία Ράπτη, Μαρίνα Δερβιτσιώτη **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ**: Νίκος Μίχος, Κώστας Παράσχος **ΥΠΕΥΘΥΝΗ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ:** Πλουμιστή Σιμοπούλου **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ**: Ντίνα Παπανικολάου **ΣΥΝΤΑΞΗ**: Ιωσήφ Κονιός.

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA **PUBLISHER:** Nikos Manousos **EDITOR IN CHIEF:** Christos Kiriakos **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAGER**: Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Vasilis Giakamozis **MARKETING:** Lucy Taliadoros, Maria Tsamplakos **ASSISTANTE EDITOR IN CHIEF**: Antony Lekopoulos **EDITORS:** George Kiparissis, Xenofon Adamadidiis, Vasilis Terzopoulos, George Vasilakis, Kostas Vasilakis, Dimitris Asimakopoulos, Andreas Tsourinakis, Dimitris Pavlis, Christos Mihopoulos, Theodoros Develegas **CONTRIBUTING EDITORS**: Irodotos Nikolaidis, John Rigopoulos, George Efstathiou, Aris Paouris,\π\ Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos **CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES**: U.K. - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Antonis Peristeris **EXCLUSIVE RIGHTS FOR GREECE**: Personal Computer World **COVER:** Hector Haralampous

ΜΕΝΑ

PIXEL
ΤΕΥΧΟΣ 77 ΜΑΪΟΣ 1991

GAMES REVIEWS

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847. **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Χρίστος Σταμούλης **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Ζοζέφ Φιλο **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Γιάννης Λούλης **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Στέλιος Θεοδωράκος **DESKTOP PUBLISHING:** Μάνος Κρόκος, Μάρα Παυλοπούλου, Βάσω Τσορλαλή **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Γεωργία Νιφοροπούλου **ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Βίκυ Ψυχογιού, Νάνα Ευσταθίου, Φιλίππα Βούλγαρη **DATA ENTRY:** Ελένη Κωνσταντινίδου **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Τάκης Ανεζύρης

ΓΡΑΦΕΙΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ: Αριστοτέλους 7, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** Β. Βογιατζής, Χρωμανάλυση, Δ. Εμμανουήλ, Αφοί Τζίφα Ο.Ε. **ΜΟΝΤΑΖ:** Αφοί Τζίφα Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΑΔΑΚΤΥΛΟΣ Α.Ε. **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Σ. Καββαδίας.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 3.950 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ.: 7.700 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ**: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 5.800 δρχ. Αμερική: 7.000 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή No . . . . με το ποσό των 4.950 δρχ. αντί των 5.500 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μεινω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. ____________ **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ No ____________

____

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ *SPECTRUM*
- ☐ *AMSTRAD*
- ☐ *COMMODORE*
- ☐ *ATARI ST*
- ☐ *AMIGA*

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) ____________

2) ____________

3) ____________

4) ____________

5) ____________

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) ____________

2) ____________

3) ____________

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: ____________ **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ** ____________ **ΤΗΛ** ____________

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______________________
ΕΠΩΝΥΜΟ ______________________
ΟΝΟΜΑ ______________________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________ **ΤΗΛ.:** ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ **Τ.Κ.** ____________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______________________

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
102 103 104 105 106 107 108 109
110 111 112 113 114 115 116 117
118 119 120 121 122 123 124 125
126 127 128 129 130 131 132 133
134 135 136 137 138 139 140 141
142 143 144 145 146 147 148 149
150 151 152 153 154 155 156 157
158 159 160 161 162 163 164 165
166 167 168 169 170 171 172 173
174 175 176 177 178 179 180 181
182 183 184 185 186 187 188 189
190 191 192 193 194 195 196 197

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Ενας μήνας περνάει συχνά πιο γρήγορα απ' όσο περιμένουμε και έτσι να 'μαστε και πάλι έτοιμοι να σας παρουσιάσουμε όσα ετοιμάσαμε για σας και σεις να διαβάζετε αυτές τις γραμμές βιαστικά σαν το ορεκτικό πριν από ένα πλούσιο γεύμα. Και είναι αλήθεια, πιστοί μας φίλοι, ότι για άλλη μια φορά το τεύχος που διαβάζετε θα σταθεί αντάξιο των απαιτήσεών σας. Αλλά πριν σχηματίσετε την προσωπική σας γνώμη γι' αυτά που θα διαβάσετε, αφήστε μας να σας ξεναγήσουμε στις σελίδες που ακολουθούν, αρχίζοντας από την επικαιρότητα αυτού του τεύχους που αυτό το μήνα συμπληρώνεται από τα αποτελέσματα της ψηφοφορίας για το καλύτερο computer game. Ετσι εκτός από τη δημοσίευση των παιχνιδιών που κέρδισαν τα αντίστοιχα βραβεία και κάποια σχόλιά μας για τα παιχνίδια που (μερικά εξ αυτών κακώς) βραβεύτηκαν, δεν θα πρέπει να χάσετε το σχετικό άρθρο του ανταποκριτή μας στο Λονδίνο Βασίλη Κωνσταντίνου, ο οποίος περιγράφει το εκεί κλίμα της ψηφοφορίας. Με ιδιαίτερη επιτυχία όμως, δεν σας κρύβω, κατορθώνει να περιγράψει και το κλίμα του Λονδίνου το οποίο, μαζί με τον υπογράφοντα, αποτελούν τα αγαπημένα του θέματα για γκρίνια. Το αποτέλεσμα όλων αυτών των περιγραφών είναι ένα πολύ ωραίο... ευθυμογράφημα (!) που σας προτείνω να μην παραλείψετε να διαβάσετε. Και βέβαια, επιστρέφοντας στα δικά μας δεν θα μπορούσαμε να μην σας πούμε για το αφιέρωμά μας στα computer graphics που αυτή τη φορά δεν περιορίζονται στο χώρο των οικιακών υπολογιστών, αλλά οπλισμένα με πανίσχυρους computers εισβάλλουν στο χώρο της τηλεόρασης. Ετσι, αποτελούν τους μεγάλους πρωταγωνιστές των περισσότερων τηλεοπτικών διαφημίσεων, ενώ προσφέρουν απλόχερα τη δύναμή τους και στα γνωστότερα σήματα των αγαπημένων σας καναλιών. Οταν φτάσετε στις σελίδες όπου τα φιλοξενούμε, θα διαπιστώσετε και σεις ότι δίκαια κατέχουν αυτή τη θέση και τον τίτλο των πιο εντυπωσιακών εικόνων. Μην περιμένετε όμως κάτι τέτοιο από τον υπολογιστή σας. Τα graphics αυτά παράγονται από super computers εκατοντάδων εκατομμυρίων, οπότε περιοριστείτε όπως και μεις στο να τα θαυμάζετε.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το test ενός περιφερειακού από την οικογένεια των εξομοιωτών που τα τελευταία χρόνια μας βομβαρδίζει αρκετά συχνά με ολοένα και πιο εξελιγμένα προϊόντα. Αυτή τη φορά πρόκειται για την AT ONCE, μια κάρτα που τοποθετείται στο εσωτερικό της AMIGA 500 και υπόσχεται να την κάνει AT Compatible "στη στιγμή". Βέβαια, αν κρίνουμε από την ταχύτητα με την οποία τρέχουν τα προγράμματα στο περιβάλλον του DOS, μάλλον PC καταφέρνει να την κάνει, αλλά αυτό είναι κάτι για το οποίο θα ενημερωθείτε καλύτερα, αν ανατρέξετε στις σχετικές σελίδες. Αλλο ένα θέμα που ξεχωρίζει σ' αυτό το τεύχος είναι μια συνοπτική παρουσίαση των προγραμμάτων σελιδοποίησης, γνωστότερων ως προγραμμάτων DTP. Τα προγράμματα αυτά αναλαμβάνουν να μετατρέψουν τον υπολογιστή σας σε ένα πλήρες ατελιέ, έτοιμο να εκδώσει τα συγγραφικά σας αριστουργήματα και να αναδείξει το κρυφό εκδοτικό σας ταλέντο.

Τα παραπάνω θέματα είναι - όπως καταλαβαίνετε - η βιτρίνα αυτού του τεύχους. Στο εσωτερικό, υπάρχουν πάντα τα αγαπημένα σας άρθρα που ξέρετε ότι θα βρείτε κάθε μήνα. Μην στέκεστε λοιπόν μόνο στη βιτρίνα... Προχωρήστε σε όλα όσα ετοιμάσαμε για σας και... καλή ανάγνωση.

Ο αρχισυντάκτης











SOFTWARE *flash*

GENGHIS KHAN

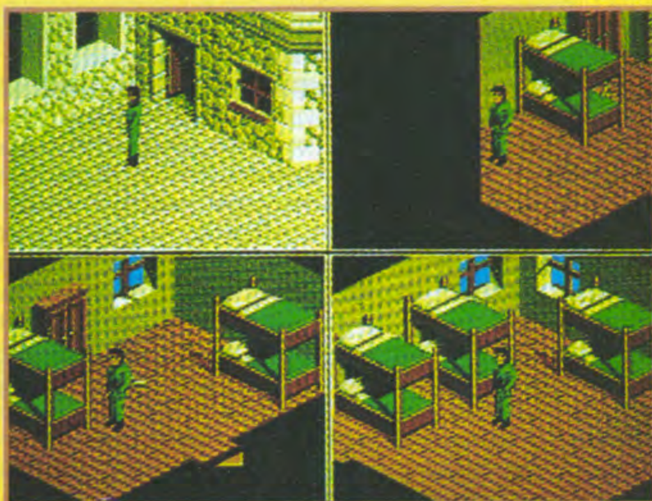


Στο παιχνίδι αυτό θα πάρετε το ρόλο ενός από τους μεγαλύτερους κατακτητές όλων των εποχών, του αυτοκράτορα των Μογγόλων Temujin, γνωστότερου στο ευρύ κοινό με το όνομα Genghis Khan. Η Infogrames εφοδίασε το παιχνίδι αυτό με δύο διαφορετικές πλοκές, στη μια από τις οποίες μπορούν να συμμετέχουν μέχρι τέσσερις παίκτες. Στο τμήμα αυτό του παιχνιδιού κάθε παίκτης προσπαθεί να πάρει υπό τον έλεγχό του όλη την Ασία και την Ευρώπη, αρχίζοντας από το να είναι αρχηγός είτε των Μογγόλων είτε της Ιαπωνίας είτε της Βυζαντινής Αυτοκρατορίας είτε της Αγγλίας. Στον άλλο τύπο παιχνιδιού μπορεί να συμμετέχει ένας μόνο παίκτης και προσπαθεί να εγκαθιδρύσει την κυριαρχία του στη Μογγολική Αυτοκρατορία που είναι διαιρεμένη. Οταν έρχεστε σε σύγκρουση με το στρατό κάποιου εχθρού, βλέπετε την περιοχή όπου διεξάγεται η μάχη χωρισμένη σε εξάγωνα, σε μερικά από τα οποία βρίσκονται τα δικά σας στρατεύματα, αλλά και τα στρατεύματα του εχθρού. Μπορείτε να δώσετε διαταγές στα δικά σας στρατεύματα, κάνοντας αιφνιδιαστικές επιθέσεις και κινήσεις τακτικής, έτσι ώστε να κερδίσετε τη μάχη.

Εκτός από τα στρατεύματά σας όμως, μπορείτε να ελέγχετε και άλλες πλευρές της ζωής της χώρας που διοικείτε, όπως τη διπλωματία, τη γεωργία και το εμπόριο, και πρέπει να τα ελέγχετε σωστά αν θέλετε να έχετε ελπίδες επιβίωσης.

Το gameplay του "Genghis Khan" αναμένεται να ενθουσιάσει τους φίλους των παιχνιδιών στρατηγικής. Τα γραφικά επίσης, αλλά και ο ήχος, βρίσκονται σε πολύ καλά επίπεδα, συνθέτοντας έτσι ένα πολύ αξιόλογο παιχνίδι.

ESCAPE FROM GOLDITZ



Το "Golditz" ήταν μια από τις φυλακές υψίστης ασφαλείας, οι οποίες λειτουργούσαν κατά το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και χρησιμοποιούνταν για να "φιλοξενούν" τους αιχμαλώτους πολέμου που ήταν επιρρεπείς στο "σπορ" της απόδρασης. Το να μπορέσει κανείς να αποδράσει από τη φυλακή αυτή θεωρείται ακατόρθωτο.

Το ακατόρθωτο αυτό καλείστε όμως εσείς να το επιτύχετε, μαζί με τους τέσσερις χαρακτήρες που ελέγχετε - ένα Γάλλο, ένα Βρετανό, έναν Πολωνό και έναν Αμερικανό. Το ότι οι χαρακτήρες σας είναι διαφορετικής εθνικότητας είναι σημαντικό, γιατί η φυλακή του Golditz έχει ξεχωριστές πτέρυγες για τους κρατουμένους διαφορετικής εθνικότητας, γεγονός που μειώνει το χώρο μέσα στον οποίο μπορεί να κινηθεί ο χαρακτήρας σας, με αποτέλεσμα να καθίσταται πιο εύκολη η σύλληψή του.

Το να συλληφθεί ένας χαρακτήρας έχει ως αποτέλεσμα να κλειστεί στην απομόνωση για ένα χρονικό διάστημα και να χάσει όλα τα αντικείμενα που έχει μαζί του. Η πρώτη συνέπεια δεν είναι ιδιαίτερα οδυνηρή, γιατί μπορείτε να "δουλεύετε" με τους άλλους χαρακτήρες (εκτός βέβαια αν καταφέρετε να συλληφθούν όλοι). Η δεύτερη συνέπεια όμως είναι πολύ άσχημη, καθώς κάποια αντικείμενα είναι ιδιαίτερα πολύτιμα. Υπάρχουν βέβαια και χειρότερα, να σκοτωθεί δηλαδή κάποιος χαρακτήρας, γεγονός που συνεπάγεται απώλεια τόσο του χαρακτήρα όσο και των αντικειμένων.

Το παιχνίδι διαθέτει πολλές παγίδες, αλλά και ευχάριστες εκπλήξεις στο δρόμο προς την απόδραση. Υπάρχουν αρκετά παζλ (τα περισσότερα από τα οποία δεν είναι πολύ δύσκολα) και μια προσεκτικά δημιουργημένη ατμόσφαιρα. Ο ήχος είναι καλός, αν και σε μερικά σημεία υπάρχει πολλή σιωπή, και τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα. Συνολικά το παιχνίδι θυμίζει το "Great Escape", αλλά με καλύτερα γραφικά και ήχο, καθώς και λίγο πιο εθιστικό gameplay.

MIGHTY BOMB JACK

Πριν από περίπου επτά χρόνια είχε κάνει την εμφάνισή του ένας μικρούλης ήρωας που τριγυρνούσε σε πίστες γεμάτες εχθρικά πλάσματα και μάζευε βόμβες. Σήμερα ο ήρωας αυτός, ο Bomb Jack όπως θα καταλάβατε, επανέρχεται δριμύτερος και γι' αυτό ονομάζεται "Mighty Bomb Jack".

Ο βασικός στόχος του ήρωά μας στο νέο του παιχνίδι δεν είναι και πολύ διαφορετικός απ' αυτόν που πάντα είχε: να μαζεύει δηλαδή βόμβες. Τώρα, βέβαια, δεν θα το κάνει μέχρι οι αντίπαλοί του να τον ξαπλώσουν νεκρό, αλλά μέχρι να περάσει τις 16 πίστες του παιχνιδιού (ή μέχρι να χάσει τις ζωές του, όποιο έρθει πρώτο). Οι πίστες δεν είναι τώρα στατικές, αλλά σκρολάρουν οριζόντια, και περιέχουν



βέβαια αρκετά εχθρικά πλάσματα. Περιέχουν όμως και αρκετά bonus items που είτε σας δίνουν πόντους είτε σας δίνουν πρόσβαση σε μυστικά δωμάτια είτε σας δίνουν τη δύναμη να βγείτε νικητής από κάποια σύγκρουση με αντίπαλο - για περιορισμένο φυσικά χρονικό διάστημα. Αν ο Mighty Bomb Jack καταφέρει να περάσει όλες τις πίστες του παιχνιδιού, τότε θα ελευθερώσει το βασιλιά Pamera που είναι αιχμάλωτος ενός κακού βαρόνου.

Οι φίλοι του Bomb Jack περίμεναν από πολύ καιρό την επανεμφάνισή του σε κάποιο παιχνίδι, αλλά η νέα παραγωγή της Elite ίσως τους απογοητεύσει, κυρίως γιατί το παιχνίδι δεν έχει το ίδιο γρήγορο και εθιστικό gameplay που είχε ο προκάτοχός του. Τα γραφικά επίσης δεν βρίσκονται σε πολύ καλά επίπεδα, όπως και ο ήχος, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να μην ξεφεύγει από τη μετριότητα.

NAVY SEALS

Το "Navy Seals" έρχεται να προστεθεί στη μεγάλη σειρά των film tie-ins που ήδη κυκλοφορούν (την ταινία δεν την έχετε δει ακόμη, βέβαια, γιατί η πρεμιέρα της τοποθετείται στο εγγύς μέλλον). Πάντως, στο παιχνίδι θα ενσαρκώσετε τα μέλη μιας ομάδας ειδικά εκπαιδευμένης στις επικίνδυνες αποστολές, που έχουν σαν σκοπό να εισχωρήσουν στις εχθρικές γραμμές και να σώσουν δύο πιλότους που έχουν συλληφθεί και κρατούνται αιχμάλωτοι από τον εχθρό. Στο δρόμο, για να μην πλήττουν θανάσιμα, θα εξουδετερώσουν και κάποιες εχθρικές εγκαταστάσεις εκτόξευσης πυραύλων.

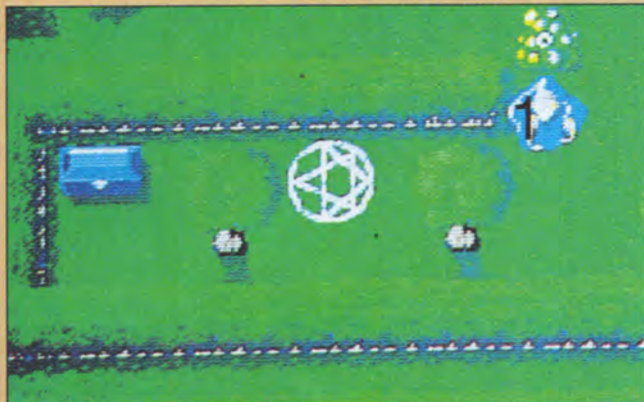
Δεν θα περιμένατε βέβαια μια τέτοια αποστολή να είναι εύκολη, αλλά σίγουρα δεν θα περιμένατε να είναι και τόσο δύσκολη: εχθροί εμφανίζονται από παντού και σας πυροβολούν με τα αυτόματα και τα επαναληπτικά τους όπλα, τα οποία είναι πολύ καλύτερα από αυτό που εσείς αρχικά έχετε. Μπορείτε όμως στην πορεία να μαζέψετε και πιο ισχυρά όπλα. Ενα σημείο του παιχνιδιού που αξίζει ιδιαίτερης μνείας είναι το ότι η επαφή σας με κάποιον από τους αντίπαλους δεν σκοτώνει εσάς, αλλά τον αντίπαλό σας, σε αντίθεση με ό,τι συμβαίνει στα υπόλοιπα παιχνίδια. Η χρέωση αυτού του χαρακτηριστικού φαίνεται να είναι και ο μόνος τρόπος για να φτάσετε μακρύτερα από την πρώτη πίστα, αφού οποιαδήποτε άλλη επιθετική τακτική έχει ως αποτέλεσμα να σας γαζώσουν τα εχθρικά όπλα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλοσχεδιασμένα και τα sprites μεγάλα και με καλό animation. Τα ηχητικά εφέ είναι επίσης αξιόλογα, ενώ το gameplay από αυτά που ενθουσιάζουν τους οπαδούς των shoot 'em ups, αν και θα έπρεπε να είναι κάπως πιο εύ-



SOFTWARE *flash*

WARLOCK THE AVENGER



Το βασίλειο του Belorn περνάει τις πιο δύσκολες στιγμές του κάτω από την κυριαρχία του κακού μάγου Acamantor και των άλλων κακών πνευμάτων που βρίσκονται υπό τις διαταγές του. Εκεί όμως που φαίνεται ότι δεν υπάρχει καμία ελπίδα για το λαό του Belorn, εμφανίζεται ο θρυλικός ήρωας Saran αποφασισμένος να διώξει μια για πάντα τα κακά πνεύματα από το Belorn και να μετατρέψει τον Acamantor σε παγοκολόνα.

Το βασίλειο χωρίζεται σε αρκετές περιοχές, καθεμία από τις οποίες έχει το δικό της χρώμα και χαρακτήρα, αλλά και τους δικούς της κατοίκους που είναι πάντα εχθρικοί απεναντί σας. Για να τους αντιμετωπίσετε, έχετε στη διάθεσή σας ένα βασικό όπλο, αλλά μπορείτε να εξοπλίσετε καλύτερα τον ήρωά μας με το να ψαχουλεύετε σε μπαούλα που βρίσκονται διάσπαρτα στις πίστες. Τα μπαούλα αυτά περιέχουν όπλα - όπως νερό, αστραπές ή φωτιά - που έχουν διαφορετικά αποτελέσματα πάνω σε διαφορετικούς αντιπάλους. Ετσι, σε κάθε περιοχή θα πρέπει να βρείτε το πιο κατάλληλο όπλο. Οι πιο επίμονοι, όμως, από τους κακούς θα πρέπει να αντιμετωπιστούν με το υπέρτατο όπλο "chaos", το οποίο όμως είναι δυσεύρετο και θα πρέπει να χρησιμοποιείται με φειδώ (κυρίως για τους τέσσερις μεγάλους δαίμονες και τον Acamantor). Σημαντική βοήθεια όμως θα σας προσφέρει και το "golem", ένας βοηθός που μπορεί να πυροβολεί τους εχθρούς σας, και που εμφανίζεται όταν μαζεύετε το κατάλληλο spell. Το καινούριο παιχνίδι της Millenium φαίνεται να είναι μια 16-bit έκδοση του "Enlightment - Druid II" που είχε κυκλοφορήσει πριν από αρκετά χρόνια από τη Firebird. Τα γραφικά, ο ήχος και το gameplay βρίσκονται σε μέτρια επίπεδα, αρκετά χαμηλότερα από τα αντίστοιχα πολλών παιχνιδιών που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή...

BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA



Η Απω Ανατολή πάντα φημιζόταν για τις δυναστείες βασιλιάδων, για τις μηχανορραφίες που εξυφαίνονταν μέσα στα ανάκτορα, τις διώξεις και εκτελέσεις αντιφρονούντων κ.λπ. Οι πτυχές αυτές της ζωής στην Κίνα κατά τον 12ο αιώνα αποτελούν και το θέμα του καινούριου παιχνιδιού της Infogrames.

Κατά τη διάρκεια της βασιλείας της δυναστείας των Zhong, ο Qui Gao απέκτησε μεγάλη δύναμη και ουσιαστικά κυβερνούσε την περιοχή του Song εξορίζοντας τους αντιπάλους του και ασκώντας γενικά αντιλαϊκή πολιτική. Εσείς σε αυτό το παιχνίδι ενσαρκώνετε έναν από τους εξορισθέντες που επιστρέφει κρυφά στα πάτρια εδάφη, με σκοπό να δημιουργήσει ένα κίνημα που θα ανατρέψει τον κακό τύραννο. Στο παιχνίδι μπορείτε κυρίως να πολεμάτε, να προετοιμάζεστε για μάχη και να ασκείτε διπλωματία, κλείνοντας συμφωνίες με κυβερνήτες άλλων περιοχών, αν και θα πρέπει να προσέχετε το πόσο αξιόπιστοι είναι αυτοί με τους οποίους συνάπτετε συμφωνίες και το πόσο θα σας βοηθήσουν. Στην προετοιμασία για τη μάχη μπορείτε να μαζεύετε εφόδια, να φτιάχνετε πολεμικές μηχανές, οι οποίες όμως απαιτούν χρήματα που θα πρέπει να συγκεντρωθούν από τη φορολογία των οπαδών σας, πράγμα που αυξάνει τη δυσαρέσκειά τους απέναντί σας, να οργανώνετε πανηγύρια που θα εξυψώσουν το ηθικό των οπαδών σας αλλά και τη δημοτικότητά σας κ.λπ. Στη μάχη, τέλος, μπορείτε να κάνετε κινήσεις τακτικής, να έρχεστε σε σύγκρουση με αντίπαλα στρατεύματα και να χρησιμοποιείτε τα μυστικά σας όπλα.

Το παιχνίδι προβλέπεται ότι θα αποκτήσει αρκετούς οπαδούς ανάμεσα στους φίλους των παιχνιδιών στρατηγικής, ενώ προβλέπεται και σκληρός ανταγωνισμός με το "Genghis Khan", ανάλογου περιεχομένου, που κυκλοφόρησε σχεδόν ταυτόχρονα. Οι μάχες προβλέπονται αμφίρροπες...

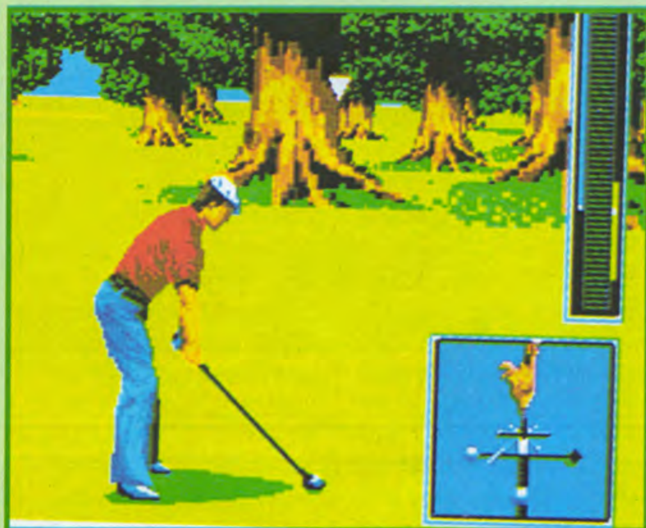
STAR CONTROL



Το "Star Control", το τελευταίο δημιούργημα της Accolade, είναι ένα Strategy/arcade παιχνίδι που διαδραματίζεται στο γαλαξία μας σε κάποια μελλοντική χρονολογία. Η επεκτατική φυλή των Ur-Quans ετοιμάζει εισβολή σε πλανήτες που ανήκουν στη Σ.Ε.Α.(Συμμαχία των Ελεύθερων Αστρων), κάτι που έχει ως αποτέλεσμα να ξεσπάσει ένας ανελέητος πόλεμος ανάμεσα στις δυνάμεις της Σ.Ε.Α. και των Ur-Quans. Οπως πολύ σωστά θα μαντέψατε, εσείς είστε αυτός που θα ηγηθεί των συμμαχικών στρατευμάτων στον ιερό αυτό αγώνα. Ο αγώνας σας έχει δύο μορφές: Στην πρώτη απ' αυτές κάθεστε στο πηδάλιο του διαστημοπλοίου σας και προσπαθείτε να διαλύσετε τα εχθρικά διαστημόπλοια στα εξ ων συνετέθησαν. Πριν μάλιστα δοκιμάσετε να αντιμετωπίσετε τους εχθρούς σας σε μια κανονική μάχη, έχετε τη δυνατότητα να εξασκηθείτε στις συνθήκες του πολέμου, χρησιμοποιώντας οποιοδήποτε από τα διαθέσιμα σκάφη θέλετε. Η μορφή αυτή του παιχνιδιού θα είναι και η μοναδική που θα απασχολήσει τους οπαδούς των Shoot 'em ups που τυχόν θα ασχοληθούν με το παιχνίδι, αφού υπάρχει η δυνατότητα να παρακάμψουν πλήρως την άλλη μορφή, στην οποία τοποθετείτε τις δυνάμεις σας σε επίκαιρες θέσεις για να αναχαιτίσετε τις επιθέσεις του εχθρού, βάζετε νάρκες σε μερικά σημεία απ' όπου περιμένετε να περάσει η εχθρική αρμάδα κ.λπ. Το gameplay του παιχνιδιού, αν και περιέχει ένα καλό μίγμα από στρατηγική και arcade δράση, στερείται εθιστικότητας, και έτσι το ενδιαφέρον που παρουσιάζει είναι μάλλον περιορισμένο. Στην όχι και τόσο καλή εικόνα του παιχνιδιού συντελούν τα μάλλον απαρχαιωμένα γραφικά του και ο μέτριος ήχος.

SOFTWARE *flash*

TOURNAMENT GOLF



Το καλοκαίρι είναι σίγουρα η ιδανική εποχή για σπορ και κυρίως γι' αυτά που παίζονται στην ύπαιθρο, όπως για παράδειγμα το γκολφ, στο οποίο θα κληθείτε να αποδείξετε την αξία σας στο "Tournament Golf", το καινούριο sport simulation της Elite. Στο "Tournament Golf" θα πρέπει να συναγωνιστείτε δεκαπέντε computer controlled αντιπάλου σας (όλοι βρίσκονται σε αξιόλογα επίπεδα ικανότητας) σε τρία διεθνή τουρνουά, ένα στην Αγγλία, ένα στις Η.Π.Α και ένα στην Ιαπωνία. Εχετε επίσης τη δυνατότητα να παίξετε αντιμέτωπος με κάποιο φίλο σας.

Για να ρίξετε μια μπαλιά, θα πρέπει να ελέγξετε την απόσταση από την τρύπα, το είδος του εδάφους πάνω στο οποίο βρίσκεται η μπάλα σας και τον αέρα. Λαμβάνοντας αυτά υπόψη, θα πρέπει να διαλέξετε το κατάλληλο μπαστούνι, τη δύναμη, τη θέση των ποδιών σας και το φάλτσο που θα δώσετε στην μπάλα, έτσι ώστε να επιτύχετε την καλύτερη δυνατή βολή. Φαίνεται εξαιρετικά περίπλοκο, αλλά στην πράξη είναι αρκετά απλούστερο. Τελικός στόχος είναι βέβαια να κερδίσετε τους αντιπάλους σας, είτε είναι computer controlled είτε είναι κάποιος φίλος σας (κυρίως τότε) και να αναδειχθείτε πρώτος στον κόσμο.

Το "Tournament Golf" δεν έχει τίποτε καινούριο να προσθέσει στα ήδη υπάρχοντα golf simulators, αλλά σίγουρα είναι ένα αξιοπρεπές παιχνίδι με όμορφα γραφικά και καλό ήχο, το οποίο οι φίλοι του golf θα βρουν ενδιαφέρον.

MUDS



Η χώρα "Ghold" ήταν γνωστή στην αρχαιότητα για τα ευγενή σπορ που παίζονταν από τους κατοίκους της και από όλα τα μέρη του τότε γνωστού κόσμου έρχονταν θεατές για να απολαύσουν τα θεάματα. Τη μεγαλύτερη όμως προσέλευση είχε, δίχως αμφιβολία, το "Muds", ένα σπορ που παιζόταν από τους κατάδικους, προκειμένου να μειωθεί η ποινή τους. Εσείς έχετε όμως τη δυνατότητα όχι μόνο να συμμετέχετε ως παίκτης στο "Muds", αλλά και να καθίσετε στο τιμόνι της ομάδας καθορίζοντας τη σύνθεση, την τακτική και την προπόνηση που θα ακολουθηθεί ή αγοράζοντας και πουλώντας παίκτες στο τοπικό σκλαβοπάζαρο.

Το τερέν τώρα του "Muds" σκολάρει κατακόρυφα και μέσα σε αυτό βρίσκονται αρχικά πέντε παίκτες της κάθε ομάδας, αλλά ο αριθμός αυτός είναι συνήθως μικρότερος όταν το ματς τελειώνει. Στο κάθε άκρο της πίστας βρίσκεται μια τάφρος γεμάτη σαρκοβόρα ψάρια και πίσω από αυτή την τάφρο βρίσκεται ένα ξύλινο καλάθι που είναι το τέρμα μιας ομάδας. Για να κερδίσετε το παιχνίδι θα πρέπει είτε να τραυματίσετε αρκετούς παίκτες της αντίπαλης ομάδας, είτε να έχετε περισσότερους πόντους από τον αντίπαλο, όταν το έβδομο "flonk" μπει σε κάποιο τέρμα (τα "flonks" είναι όντα που δύσκολα περιγράφονται και χρησιμοποιούνται για μπάλες). Παίρνετε έναν πόντο αν πετάξετε το flonk από μακριά στο αντίπαλο τέρμα και περισσότερους για ένα "κάρφωμα", αλλά για να επιτύχετε το τελευταίο θα πρέπει να διασχίσετε την τάφρο...

Το "Muds" συνδυάζει αρκετή βία με τη χαρά του να κερδίζετε κάποιον αντίπαλο. Είναι βέβαια κάπως αργό και στην αρχή δεν παρουσιάζεται ιδιαίτερα ελκυστικό, αλλά μετά από λίγο δύσκολα θα φεύγετε από το joystick. Μια πιθανή επιτυχία για τη Rainbow Arts...

CURSE OF THE AZURE BONDS

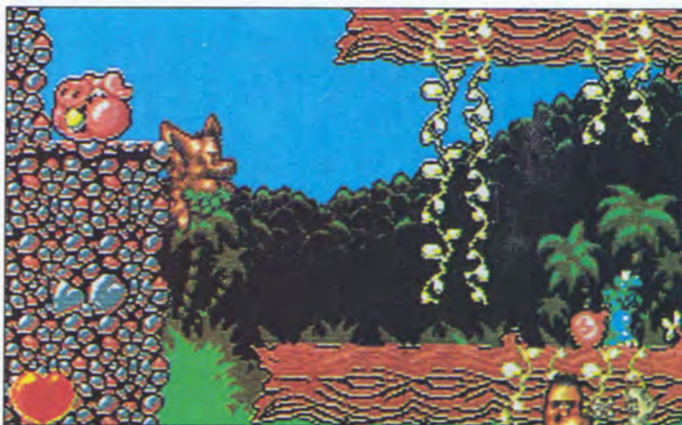


Σίγουρα δεν είναι ωραίο να ξυπνάει κάποιος ένα όμορφο πρωινό και να ανακαλύπτει ότι κάποιοι είχαν την ιδέα να διακοσμήσουν το αριστερό του χέρι με περίεργα τατουάζ. Αλλά έπονται και χειρότερα, γιατί ανακαλύπτετε ότι τα τατουάζ αυτά μερικές φορές αναβοσβήνουν και τότε είστε αναγκασμένος να υπακούετε σε κάποιες περίεργες σκέψεις σας, προφανώς διαταγές που δίνονται από αυτούς που έφτιαξαν τα τατουάζ. Το ίδιο συμβαίνει μάλιστα και σε αρκετούς φίλους σας. Μια λύση υπάρχει μόνο στο πρόβλημά σας: να ξεκινήσετε μαζί με τους άλλους ομοιοπαθείς για να βρείτε αυτούς που έφτιαξαν τα τατουάζ, να τους σκοτώσετε και να ελευθερωθείτε από τα μάγια. Ετσι, μπλέκεστε σε άλλο ένα RPG, όπου μπορείτε να διαλέξετε τα χαρακτηριστικά των μελών της ομάδας που θα έρθει μαζί σας στη δύσκολη αυτή αποστολή και πρέπει να ψάξετε μια τεράστια περιοχή γεμάτη κινδύνους και παγίδες - αντιμετωπίζοντας τέρατα και μαζεύοντας χρυσό - εμπειρία, μαγικά ξόρκια και ό,τι άλλο προκύψει.

Η απεικόνιση του χώρου γίνεται σε 3D, με άποψη πρώτου προσώπου όταν κινείστε ή με θέα από πάνω όταν μάχεστε. Στις μάχες μπορείτε να λάβετε ενεργά μέρος ή να αφήσετε τον υπολογιστή να αποφασίσει το τελικό αποτέλεσμα (αν και δεν αποφεύγετε την παρακολούθηση της μάχης, η οποία μερικές φορές διαρκεί μεγάλο χρονικό διάστημα). Τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδιού είναι σε μέτρια επίπεδα και σίγουρα θα μπορούσαν να βελτιωθούν. Το gameplay όμως, που είναι και το βασικότερο σε παιχνίδια τέτοιου είδους, είναι πολύ καλό και θα κρατήσει για πολύ καιρό το ενδιαφέρον του οπαδού των RPGs...

SOFTWARE *flash*

CHUCK ROCK



Μια από τις πιο συνηθισμένες ασχολίες των προϊστορικών ανθρώπων μετά από την αναζήτηση τροφής και το να προσπαθούν να μην αποτελούν το γεύμα κάποιου τυραννόσαυρου ή πτεροδάκτυλου ήταν να αρπάζουν τη γυναίκα του γείτονά τους (που έμενε μόνο δύο κοιλάδες και έξι λόφους πιο μακριά) και να τη σέρνουν από τα μαλλιά (κατά τις συνήθειες της εποχής) μέχρι τη δική τους σπηλιά.

Κάτι τέτοιο συνέβη και με τους Chuck Rock και Gary Gritter: ο τελευταίος απήγαγε τη γυναίκα του πρώτου, ο οποίος όμως είναι αποφασισμένος να την πάρει πίσω. Κάτι τέτοιο βέβαια προϋποθέτει να περάσει ο Chuck μέσα από τριάντα επίπεδα γεμάτα εχθρικά όντα, άλλα λιγότερο και άλλα περισσότερο επικίνδυνα. Περιττό να πούμε ότι τα πιο επικίνδυνα όντα είναι αυτά που σας περιμένουν στο τέλος κάθε επιπέδου και φράζουν την είσοδο για το επόμενο. Εχετε στη διάθεσή σας αρκετά όπλα για να απαλλάσσεστε από τους ενοχλητικούς, αλλά ο πιο διασκεδαστικός (αν και όχι ο πιο αποτελεσματικός) είναι να βάζετε τον Chuck να τα χτυπάει με τη μεγάλη του κοιλιά. Ευτυχώς για σας υπάρχουν και τέρατα που θα σας βοηθήσουν στη δύσκολη αποστολή σας. Κάποια από αυτά θα σας ακολουθούν και θα επιτίθενται στους αντιπάλους σας, ενώ άλλα θα γίνουν... χαλί να τα πατήσετε, πράγμα που θα σας επιτρέψει να περάσετε πάνω από χάσματα ή ηφαίστεια γεμάτα λάβα ή να φτάσετε πλατφόρμες που βρίσκονται υπερβολικά ψηλά.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά και η επιλογή χρωμάτων που έχει γίνει ήταν πολύ σωστή. Το παιχνίδι διαθέτει επίσης όμορφα ηχητικά εφέ και απλό αλλά εθιστικό gameplay που θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον για αρκετό καιρό...

Νέα του Software

Ενα από τα πιο πετυχημένα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν τελευταία ήταν χωρίς αμφιβολία το "Lemmings" της Psygnosis. Αρκετοί gamers έχουν κολλήσει στα joysticks τους προσπαθώντας να οδηγήσουν τα αξιαγάπητα πλασματάκια στην ελευθερία, περνώντας τα μέσα από όλες τις πίστες. Αλλά αυτό τώρα θα γίνει πιο δύσκολο, γιατί ο αριθμός επιπέδων πρόκειται να αυξηθεί λόγω του "Lemmings II" που, σύμφωνα με τις ανακοινώσεις της κατασκευάστριας εταιρίας, θα περιλαμβάνει μόνο νέες πίστες και καμία διαφορά στο gameplay (εκτός από το ότι οι πίστες θα είναι πιο δύσκολες), αλλά ποτέ κανείς δεν μπορεί να είναι βέβαιος... Η επιτυχία των "Lemmings" είναι μάλιστα τόσο μεγάλη που έχουν πάρει το δρόμο για να γίνουν το θέμα ενός coin-op, να εμφανιστούν versions σε όλες τις γνωστές game consoles και ακόμη πιθανολογείται και η εμφάνισή τους στις οθόνες των κινηματογράφων. Ομως, μια και μιλάμε για κινηματογράφο, θα πρέπει να αναφερθούμε στην Ocean που έκλεισε μια αρκετά σημαντική συμφωνία με την "Carolco Pictures" για την παραγωγή αρκετών Computer games με θέμα από ταινίες της εν λόγω παραγωγού εταιρίας. Το ποιες ταινίες θα μεταφερθούν και το αν η συμφωνία περιλαμβάνει και μελλοντικές παραγωγές είναι άγνωστο ακόμη, πάντως φήμες αναφέρουν ότι σύντομα (ή μάλλον μέχρι τις αρχές του επόμενου έτους) θα δούμε στις οθόνες μας τους ήρωες των: "Aliens II", "The Abyss" και "Terminator II: The Judgement Day". Περισσότερες πληροφορίες θα έχουμε βέβαια στα επόμενα τεύχη.

Μεγάλα σχέδια έχει όμως και η U.S. Gold, που μετά την απόκτηση των δικαιωμάτων για conversion του "G-lock" της Sega, που θεωρείται από τα καλύτερα shoot 'em ups που κυκλοφορούν στον χώρο των coin-ops αυτή τη στιγμή, απέκτησε και τα δικαιώματα για το conversion του "Alien Storm", πάλι της Sega, που είχαμε παρουσιάσει πριν από μερικούς μήνες στη στήλη "Arcade". Το coin-op ήταν πάρα πολύ καλό και επέτρεπε τη συμμετοχή μέχρι και τριών παικτών ταυτόχρονα, αλλά δεν θα πρέπει να περιμένουμε πάνω από δύο στις computer versions. Πάντως, το γεγονός ότι το conversion έχει αναλάβει για τη U.S Gold η Tiertex είναι εγγύηση για την ποιότητα του τελικού προϊόντος. Αν είστε ένας από τους οπαδούς του "Midwinter" ή των παιχνιδιών στρατηγικής, τότε η Rainbow σας έχει ετοιμάσει μια πολύ ευχάριστη έκπληξη: Πρόκειται για το "Midwinter II", που θα κυκλοφορήσει από στιγμή σε στιγμή και στο οποίο θα μπορείτε να κινείστε σε 41 νησιά, να χρησιμοποιείτε 24 διαφορετικά μέσα μεταφοράς, να μιλάτε με περισσότερους από 4.000 χαρακτήρες και να ξεφορτώνεστε όσους δεν σας κάνουν καλή εντύπωση με περίπου 15 διαφορετικά όπλα. Φυσικά, όλα αυτά γίνονται σε άψογο 3D, ενώ υπάρχουν και πολλά ακόμη ενδιαφέροντα options. Περισσότερα για το "Midwinter II- Flames of freedom", όπως είναι ο πλήρης τίτλος του, θα έχουμε σε επόμενα τεύχη.

Στρατηγική όμως θα χρειαστείτε και στο "Mario Andreti", το καινούριο driving simulator της Electronic Arts. Οπως καταλαβαίνετε, εκτός από το driving section, το παιχνίδι διαθέτει και ένα management section, όπου προσπαθείτε να προσελκύσετε διαφημιστές, να συνεργαστείτε με κατασκευάστριες εταιρίες κ.λπ. Βέβαια, αυτό το πιο σημαντικό τμήμα της οδήγησης φαίνεται πολύ καλό, αλλά περισσότερα θα έχουμε στο μέλλον...



COMPUTER KISWARE SYSTEMS

ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 93 – 546 43 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ. (031) 857.551 – 831.260
FAX (031) 831.260

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ:

Απο τ... κ. ------------------------------------

Διεύθυνση --------------------- ΤΗΛ. ----------

Πόλη ----------------------------- Τ.Κ-------

ΤΟ ΠΟΣΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΚΑΛΥΠΤΕΤΑΙ

☐ ΤΑΧΥΔ. ΕΠΙΤΑΓΗ ☐ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

COMPUTER COMMODORE

COMMODORE C64 II + ΚΑΣΕΤ.+ΤΡΟΦ.	41.000
AMIGA 500 (1DD,MOUSE,ΤΡΟΦΟΔ.)	120.000
AMIGA 2000 (1DD) ΧΩΡΙΣ ΟΘΟΝΗ	253.000
ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ ΓΙΑ AMIGA 500	15.000
ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ ΓΙΑ COMMODORE C64	10.000
MOUSE AMIGA 500	10.000

PERSONAL COMPUTERS

PROFEX PC22 (286-12MHz,20MB,14")	230.000
PROFEX 386SX(386SX-16,20MB,14")	345.000
PROFEX PC55 (386SX-20MHz) (VGA1024 CARD,40MB,14"VGA MONO)	490.000
PROFEX LAPTOP 286-12,40MB HD	497.000
HYUNDAI SUPER 16V,1DD,20MB,14"	162.000
HYUNDAI 386SX-16Mhz,14",40MB HD	295.000
KISWARE XT-12MHz,640,1DD,12"	109.000
KISWARE XT-12,640,1DD,14",AT BOX	125.000
KISWARE XT-12,ME 20MB,14"(AT BOX)	170.000
KISWARE AT286-12MHz,1MB,40MB,14"	229.000
KISWARE AT286-20MHz,1MB,40MB,14"	270.000
KISWARE 386SX-16MHz,1MB,40MB,14"	299.000
KISWARE 386-25MHz,40MB,1MB,1DD,14"	400.000
KISWARE 386-25,32K CACHE,80MB,14"	460.000
KISWARE 386-25,64K CACHE,80MB,14"	478.000
KISWARE 386-33,64K CACHE,80MB,14"	508.000
KISWARE 486-25,128K,80MB,4MB,14"	777.000

FLOPPY DISK DRIVES DATARECORDER

360 KB CHINON /JVC/PROFEX	18.000
1.2 MB CHINON/MICHUMI	20.500
1.44MB 3.5" WITH FRAME	20.500
1.44MB TEAC 3.5" WITH FRAME	22.000
COMMODORE 1541-II (FOR C64)	40.000
2o drive για ATARI ST 3.5" ΕΞΩΤ.	28.000
DATARECORDER FOR COM. C64	6.500

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

EPSON LX400	9 PINS,A4,180CPS	62.000
EPSON LQ400	24 PINS,A4,180CPS	95.000
STAR LC-20	9 PINS,A4,180CPS	55.000
STAR LC24-10	24 PINS,A4,170CPS	86.000
STAR LC200 COLOR	9 PINS,A4,222CPS	80.000
STAR LC24-200	24 PINS,A4,222CPS	107.000
CITIZEN 120D+	9 PINS,A4,120CPS	47.000
CITIZEN SWIFT 24	24 PINS,A4,160CPS	98.000
CITIZEN MSP15	9 PINS,A3,160CPS	98.000
PROFEX LASER LD1000	A4 ,6PPM	322.000

KEYBOARDS (ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ)

KEYBOARD 102 KEYS XT/AT	12.000

ΧΑΡΤΙ

12"X240MM(DIN A4) 60g/M2 1000φύλλα	1.700
11"X15" (A3) 1000φ.	2.550

JOYSTICKS

JOYBOARD JB-2, multifunction	4.500
Competition Pro 5000	4.000
Competition Pro Extra (διαφανές)	4.500
Spectraviveo Quickshot I	1.500
Spectravideo Quickshot II	2.000
Spectravideo Quickshot II PLUS	3.000
Spectravideo Quickshot 113(IBM)	4.000
QUICKJOY SV 119 QJ JUNIOR	1.500
'' SV 120 QJ JUNIOR STICK	1.500
'' SV 122 QJ II	2.000
'' SV 123 QJ III SUPERCHARGER	3.500
'' SV 124 QJ II TURBO	3.000
'' SV 125 QJ V SUPER BOARD	6.500
'' SV 126 QJ VI JET FIGHTER	4.500
'' SV 127 QJ VII TOP STAR	6.500
'' SV 128 QJ VIII MEGABOARD	8.500
'' SV 130 QJ IR INFRARED (ΑΣΥΡΜΑΤΟ)	9.500
'' SV 140 ENTERPRISE PILOTENSTICK	11.500
'' SV 201 QJ M5 FOR XT/AT	6.000
'' SV 202 QJ M6 ANALOG FOR XT/AT	4.500

ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ (10+)

5.25"NONAME 2S/2D	90
5.25"PROFEX,PRECISION 2S/2D	100
5.25"FUJI,BASF,DATALIFE,KODAK	200
5.25"DATALIFE PLUS (TEFLON),3M	250
5.25"HD NONAME	200
5.25"HD PROFEX	300
5.25"HD FUJI,BASF,DATALIFE,KODAK,3M	350
3.5"2DD NONAME 2DD	150
3.5"2DD PROFEX	250
3.5"2DD PRECISION,VEREX	300
3.5"2DD DATALIFE,KODAK,FUJI,BASF,3M	350
3.5"2HD NONAME	400
3.5"2HD PROFEX 2HD	500
3.5"2HD FUJI,KODAK,DATALIFE	600
3" MAXELL CF2	750

MODEM

DATATRONIC INT.1200 (Hayes comp.)	21.000
DATATRONIC EXT.1200 (Hayes comp.)	30.000
DATATRONIC EXT.2400 (Στέλνει FAX)	49.000

HARD DISKS-CONTROLLERS

HARD DISK CONTR. FOR XT (MFM)	11.000
AT FDD/HDD CONTR.KP2000 (INTL. 1:2)	15.000
AT FDD/HDD CONTR.KP3000 (INTL. 1:1)	17.000
HD KALOK 20MB 40MSEC 3.5"	39.000
HD SEAGATE 40MB 28MS 5.25"(ST251-1)	62.000
HD SEAGATE 89MB 19MS (ST1102A)	97.000
HD SEAGATE 125MB 19MS (ST1144A)	119.000
HD SEAGATE 211MB 15MS (ST1239A)	205.000

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ DEALERS

MONITORS

TTL MONITOR 12"	21.000
TTL MONITOR 14" ,flat screen	28.000
EGA MONITOR 14" COLOR (640X350)	77.000
VGA MONOCHROME MONITOR 14"	38.000
VGA COLOR MONITOR 14"	98.000
MULTISYNC MONOCHROME (1024X768)	60.000
MULTISYNCH COLOR (1024X768)	122.000
NEC 2A 14" COLOR (800X600)	157.000
NEC 3D 14" COLOR (1024X768)	198.000
COMMODORE 1084S STEREO FOR AMIGA	74.000

ΑΞΕΣΟΥΑΡ

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 10 ΔΙΣΚΕΤ.(3.5" ή 5.25")	500
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 40/50-ΚΛΕΙΔΙ 3.5 ή5.25	1.700
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 80/100 '' '' ''	2.000
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ ΣΥΡΤΑΡΩΤΗ 5.25" POSSO	7.000
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ ΣΥΡΤΑΡΩΤΗ 3.5" POSSO	6.000
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ 80X3.5" QUICKJOY VAN 3	2.500
'' '' 80X5.25" QUICKJOY VAN 5	2.500
MOUSEPAD αντιστατικό (NORIS DATA)	1.300
MONITOR FILTER 12" (NORIS DATA)	3.000
MONITOR FILTER 14" (NORIS DATA)	3.500
MONITOR STAND 12"/14" (NORIS DATA)	3.500
PRINTER STAND DS80 (NORIS DATA)	3.500
ΠΛΑΣΤΙΚΟ ΚΑΛΥΜΜΑ ΓΙΑ AMIGA 500	2.000
DISK-NOTCHER (ΚΟΦΤΗΣ ΔΙΣΚΕΤΤΩΝ)	1.000
ΒΑΣΗ TOWER ΠΛΑΣΤΙΚΗ	4.000
ΒΑΣΗ TOWER ΜΕΤΑΛΛΙΚΗ ΜΕ ΡΟΔΕΣ	8.000
ΘΗΚΗ ΓΙΑ MOUSE	700
ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΤΑ 5.25" ή 3.5"	1.000
ΣΤΡΕΦΟΜΕΝΟΣ ΒΡΑΧΙΟΝΑΣ ΟΘΟΝΗΣ	25.500

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA500-2000

2o DRIVE 3.5" ΕΞΩΤ. (A500/A2000)	26.500
2o DRIVE 3.5" ΕΣΩΤ. (AMIGA 2000)	22.500
SOUND-SAMPLER STEREO	14.000
MIDI-INTERFACE	11.000
LIGHT MOUSE FOR AMIGA 500/2000	11.000
HARD DISK CONTROL. SCSI FOR A2000	56.000
A501 CLOCK/RAM EXPANSION (512KB)	29.500
512KB RAM FOR AMIGA 500	18.500
1.5 MB RAM EXP.(AMIGA 500)INTERNAL	78.000
DIGI - VIUE GOLD 4.0	48.000
SPLITTER (Διαχωριστής χρωμάτων)	70.000
A2300 INTERNAL GENLOCK (AMIGA 2000)	48.000
COMMODORE DESKTOP VIDEO-DIZITIZER	208.000
A520 AMIGA TV-MODULATOR	8.100
A2086 PC/XT CARD + 5.25"DD(A2000)	80.000
PC-POWER BOARD (FOR A500 COMPAT.)	90.000
VORTEX AT EMULATOR (FOR A500)	68.000

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΤΙΜΗ ☐

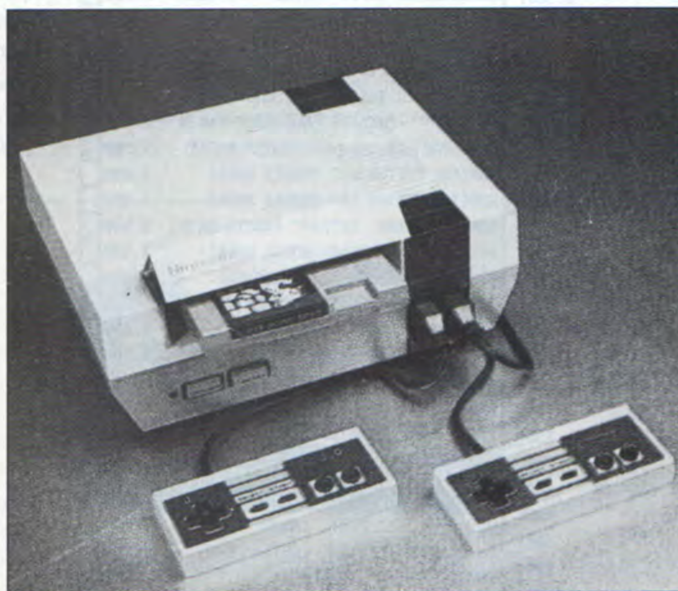
+ΤΑΧ.ΕΞΟΔΑ

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α

Η NINTENDO ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Το όνομά της φέρνει μία λέξη στο μυαλό κάθε Αμερικανού πιτσιρικά: games. Ο κολοσσός αυτός έχει πουλήσει πάνω από 7.000.000 κομμάτια στις ΗΠΑ και, όπως ίσως θα ξέρετε, ειδικεύεται στα game consoles και στα προϊόντα που τα υποστηρίζουν: από game software μέχρι game pads, light guns και οτιδήποτε άλλο. Απ' ό,τι θα θυμάστε και εσείς, πριν από καιρό είχαμε παρουσιάσει το Nintendo Gameboy, ένα φορητό game console. Λοιπόν, το πραγματάκι αυτό κάνει πραγματική θραύση στην άλλη πλευρά του ωκεανού. Τα Αμερικανάκια το κουβαλάνε μαζί τους όπου και να πάνε. Στις ώρες των βαρετών μαθημάτων το Gameboy αναστενάζει, ενώ δεν είναι λίγες και οι φορές που τα δεκαεξάχρονα κοριτσάκια ψάχνουν τους συνοδούς τους και τους βρίσκουν να παίζουν στους προθαλάμους των teen-clubs στις ΗΠΑ. Ταυτόχρονα κυκλοφορούν και κάθε λογής περιφερειακά.

Υπάρχει φυσικά και το software!! Παρά το μικρό μέγεθός του, το Gameboy έχει πολλούς τίτλους που περιλαμβάνουν από τα πιο απλά μέχρι τα πιο σύνθετα. Υπάρχουν από παιχνίδια Wrestling, μέχρι και Dragon's Lair. Οι ήρωές τους είναι εξαιρετικά δημοφιλείς και κυκλοφορούν ακόμα και σε στάμπες για μπλουζάκια. Μάλιστα πρόσφατα μάθαμε ότι οι περιπέτειες του Mario (Mario Bros, Super Mario Bros, MarioLand κ.λπ.) θα γυριστούν και σε κινηματογραφική ταινία. Τον κοντούλη Mario θα ενσαρκώσει ο τρομερός Danny de Vitto. Ταυτόχρονα υπάρχει και το κλασικό Nintendo Entertainment System. Το ονομάζουν χαϊδευτικά "The cartridge eater", λόγω του ότι τα cartridges με τα παιχνίδια μπαίνουν τελείως μέσα στο μηχάνημα και από πάνω τους κλείνει ένα καπάκι, με αποτέλεσμα να μη φαίνονται καθόλου. Το Entertainment System είναι η αγαπημένη μη φορητή κονσόλα των Αμερικανών και υπάρχει σχεδόν σε κάθε σπίτι, κυριαρχώντας στο 70% των αμερικανικών οικογενειών, ενώ ανεβαίνει σταθερά σε δημοτικότητα και στη Γαλλία. Κυκλοφορεί αρκετά χρόνια στην αγορά, με αποτέλεσμα να υπάρχει ένας εξωφρενικός αριθμός από παιχνίδια. Η κονσόλα αυτή διαδέχτηκε την κλασική Atari και από τότε κρατάει σταθερά τα σκήπτρα.



Χρησιμοποιεί τον 8μπιτο επεξεργαστή 6502 (αυτόν δηλαδή που έχει και ο Commodore 64), αλλά υπάρχουν και βοηθητικοί συνεπεξεργαστές για τα γραφικά και τον ήχο. Η ανάλυση στην οθόνη είναι 256x240 pixels, ενώ βγάζει το σήμα της και σε κοινή τηλεόραση.

Οι Αμερικανοί γονείς παραπονιούνται ότι τα παιδιά τους δεν ασχολούνται με τα μαθήματά τους και παίζουν, αλλά και ποιος δεν θα θυσίαζε την τριγωνομετρία για δυο - τρία games;

Μέχρι τώρα - δυστυχώς - δεν μπορούσαμε να τα δούμε όλα αυτά στην Ελλάδα, λόγω της έλλειψης επίσημης αντιπροσωπίας. Πολλοί από τους αναγνώστες μας τηλεφωνούσαν γοητευμένοι από το Gameboy - κυρίως - και ζητούσαν περισσότερες πληροφορίες, αλλά πού να τις βρουν; Ωστόσο τέρμα τα βάσανα. Η Nintendo αντιπροσωπεύεται πλέον επίσημα στη χώρα μας. Το αποτέλεσμα θα είναι να δούμε στα καταστήματα παιχνιδιών και στα computer shops αρχικά το Gameboy και το Entertainment System μαζί με μερικά από τα εκατοντάδες προγράμματα που κυκλοφορούν. Αρχικά οι κονσόλες θα πουλιούνται με δώδεκα τίτλους, αλλά φυσικά θα υπάρχει στην αγορά όλο το υπάρχον software, καθώς και όλα τα μελλοντικά δημιουργήματα της Nintendo. Για να σας ανοίξουμε την όρεξη, σας λέμε ότι η εταιρία έχει αναγγείλει ότι θα βγάλει μέσα στο '92 16μπιτο μηχάνημα, ενώ ψιθυρίζεται ότι θα κυκλοφορήσουν και cartridges με προγράμματα που θα κάνουν το Gameboy μία εύχρηστη ηλεκτρονική ατζέντα.

Το Entertainment System και το Gameboy θα αρχίσουν να διατίθενται στα ελληνικά καταστήματα από το Σεπτέμβρη. Μέχρι τότε υπομονή και αρχίστε να μαζεύετε λεφτά.

ΠΥΡΕΤΟΣ ΣΤΗ RENEGADE

Η νεαρή εταιρία των υπερπρογραμματιστών Bitmap Brothers έχει σκοπό να μας κατακλύσει στο software. Λίγο καιρό αφ' ότου κυκλοφόρησε το Gods και ένα νέο παιχνίδι είναι έτοιμο. Το όνομά του Magic Pockets. Εκδόσεις demo του παιχνιδιού παρουσιάστηκαν πρόσφατα στη βρετανική τηλεόραση, αλλά δεν έδειξαν παρά μόνο εντυπωσιακά γραφικά, κάτι που δεν χρειαζόταν να δούμε. Το παιχνίδι πάντως λέγεται ότι είναι τύπου platform και γίνεται δυσκολότερο όσο εσείς μαζεύετε και χώνετε στις ατέλειωτες τσέπες σας διάφορα special όπλα. Η τελειομανία των Bitmap Brothers είναι κι εδώ εμφανής: τα ηχητικά εφέ είναι ιδιαίτερα προσεγμένα και η μουσική έχει ανατεθεί στη συμπαθέστατη (εχμ!) σταρ της μουσικής house Betty Boo. Οπου να 'ναι το παιχνίδι τελειώνει. Λίγο υπομονή!



ΠΟΝΤΙΚΙΑ ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΠΟΝΤΙΚΙΑ

Φίλοι του ST, απαρνηθείτε το παλιό σας ξενυχτισμένο ποντίκι και ετοιμαστείτε να χαρείτε ξανά το GEM. Ναι, ένα νέο ποντικάκι ζητά θέση στο γραφείο σας. Πρόκειται για το DAATAmouse (πρέπει να είναι λίγο βραδύγλωσσο), το οποίο εξωτερικά τουλάχιστον δείχνει να είναι ίσως το εργονομικότερο που υπάρχει, μια και είναι το αποτύπωμα της παλάμης σας. Η λειτουργία του γίνεται στα 280 dots per inch και φυσικά διαθέτει δύο κουμπιά, κάτω από τα οποία κρύβονται δύο microswitches. Η αντοχή τους είναι εγγυημένη για ένα εκατομμύριο πατήματα, αλλά ποιος κάθεται να μετράει... Αυτό που επίσης μετρά είναι το γεγονός ότι, αντίθετα με την επίσημη Atari, οι κατασκευαστές κατάλαβαν ότι καλό είναι να έχει κανείς λίγο καλώδιο παραπάνω στη διάθεσή του. Το ντάατα mouse κοστίζει στην Αγγλία 40 λίρες.

Μη βιαστείτε όμως. Η πανταχού παρούσα Contriver είναι πάλι στο παιχνίδι. Ενα ζευγάρι από τρομερά ποντικάκια κυκλοφορούν στην πιάτσα, το Multi-DPI και το Five in One. Το πρώτο έχει την ικανότητα να δουλεύει σε οποιοδήποτε resolution μεταξύ 100 και 800 dpi. Η ιδιότητα αυτή ήταν εδώ και καιρό απαίτηση όλων όσων ασχολούνται με DTP, μια και εργασίες που χρειάζονται μεγάλη λεπτομέρεια γίνονται πολύ πιο εύκολες, αν υπάρχει η δυνατότητα αλλαγής του resolution. Οσο για το Five On One, ονομάζεται έτσι γιατί - σύμφωνα με την εταιρία - μπορεί να λειτουργήσει άψογα με πέντε διαφορετικά μηχανήματα. Οχι άσχημη ιδέα. Ελπίζω να βρήκατε κι εσείς το ποντίκι των ονείρων σας...



ΔΙΔΩΣΑΜΕ, ΔΙΔΩΣΑΜΕ...

Οι κάτοχοι του ST νομίζω ότι τελικά δεν θα πρέπει να κάνουν άλλη δουλειά από το να μαζεύουν και να δοκιμάζουν σχεδιαστικά προγράμματα. Ενα ακόμη χτυπά την πόρτα του drive τους. Είναι το Didot. Γραμμένο από τη Vector graphics, το πρόγραμμα διαχωρίζει τη θέση του ανάμεσα στα υπόλοιπα πακέτα ζωγραφικής και σχεδίου, μια και αντί της κλασικής bitmap απεικόνισης χρησιμοποιεί vector απεικόνιση. Η διαφορά (και το πλεονέκτημα) της δεύτερης έναντι της πρώτης είναι το γεγονός ότι η vector απεικόνιση δεν προσδιορίζει τα σχήματα που σχεδιάζετε σαν μια σειρά από pixels, αλλά σαν ένα σύνολο από γραμμές. Το αποτέλεσμα είναι ότι δεν μπορείτε να έχετε υπερβολικά λεπτομερή σχέδια (σε καμιά περίπτωση δεν μπορείτε να σχεδιάσετε την τίγρη του GEM), αλλά τα vector graphics μπορούν να μεγεθυνθούν ή να σμικρυνθούν σε οποιοδήποτε ποσοστό και με μεγάλη ευκολία, χωρίς καμιά "απώλεια", μια και ουσιαστικά "κονταίνει" ομοιόμορφα κάθε γραμμή που τα αποτελεί. Το Didot με αυτόν τον τρόπο βρίσκεται στο σύνορο ανάμεσα στα line art προγράμματα και στο CAD, γεγονός που το καθιστά πολύ ελκυστικό σε σχεδιαστές και σε όσους ασχολούνται με το DTP.

Το Didot υποστηρίζει πολλούς τρόπους για να τυπώσετε τις δημιουργίες σας, από τις πιο απλές μέχρι και τις πιο απαιτητικές, συμπεριλαμβανομένης και της γνωστής στις επαγγελματικές εφαρμογές γλώσσας Postscript. Μεγάλο επίσης ατού του προγράμματος είναι οι δυνατότητες επεξεργασίας και παραμόρφωσης των αντικειμένων και των εικόνων. Περιστροφές, συμπιέσεις και παραμορφώσεις γίνονται με ένα απλό κλικ. Σημαντικό ακόμη είναι και το γεγονός ότι το πρόγραμμα επιτρέπει να εισάγετε bitmapped εικόνες και να τις μετατρέψετε σε εικόνες vector μορφής, έτσι ώστε να τις δουλέψετε με τους παραπάνω τρόπους. Η ταχύτητα του Didot είναι εντυπωσιακή έως φοβερή και η τιμή του 345 λίρες.

Η ΙΣΧΥΣ ΕΝ ΤΗ ΕΝΩΣΕΙ

Δύο από τις μεγαλύτερες εταιρίες ηλεκτρονικών του κόσμου ενώθηκαν για έναν κοινό σκοπό, τη δημιουργία μιας νέας συσκευής ηλεκτροακουστικής ψυχαγωγίας. Είναι η Sony και η Nintendo. Η πρώτη θα εφοδιάσει τη δεύτερη με ένα έξτρα περιφερειακό CD-ROM drive, το οποίο θα συνδέεται στην κονσόλα Super Famicon. Το format που θα χρησιμοποιεί το drive δεν είναι συμβατό με κανένα άλλο και θα επιτρέπει χωρητικότητα δεδομένων μέχρι και 600 MB.

Αυτό βέβαια δεν καθησύχασε τους δημοσιογράφους, οι οποίοι και εκδήλωσαν τη δυσπιστία τους για το εμπορικό ενδιαφέρον προς το νέο περιφερειακό, εκτός κι αν γίνει μια "στρατηγική" κίνηση. Οι δύο εταιρίες θα πρέπει να συμφωνήσουν να εφοδιάσουν το drive με δική του μνήμη RAM, η οποία θα λειτουργεί σαν buffer, έτσι ώστε να δέχεται και γραφικά από το δίσκο. Αλλιώς δεν θα είναι τίποτε άλλο από ένα μουσικό CD που θα προσφέρει μόνο καλή μουσική στα ήδη υπάρχοντα παιχνίδια της Nintendo. Η τιμή του υπολογίζεται στις 400 λίρες.

VIDEO ...ΧΕΙΡΟΣ;;

Τον θυμάστε τον Dick Tracy με εκείνο το φοβερό ρολογάκι; Εχετε παίξει Rocket Ranger; Τότε θα θυμάστε ότι οι προγραμματιστές της Cinemaware είχαν εφοδιάσει τον ήρωα με ένα ρολόι χειρός, που μόνο την ώρα δεν έδειχνε. Αντιθέτως είχε μια κανονική οθόνη, η οποία συνδεόταν με υπολογιστή και έκανε θαύματα. Ε, λοιπόν "καλομελέτα κι έρχεται", λέει μια σοφή λαϊκή παροιμία. Δύο ερευνητές του πανεπιστημίου του Εδιμβούργου στη Σκωτία κατόρθωσαν ένα μάλλον ακατόρθωτο ...κατόρθωμα. Κατάφεραν να συμπιέσουν, χρησιμοποιώντας ποιος ξέρει ποιες μεθόδους, μια videoκάμερα σε ένα τσιπάκι, χρησιμοποιώντας φακούς όχι μεγαλύτερους από ένα κουτί σπίρτων. Το ολοκληρωμένο κύκλωμα έχει επιφάνεια μόλις 8 τετραγωνικά χιλιοστά και φυσικά οι εφαρμογές του είναι απεριόριστες: παιχνίδια με αυτόνομη όραση, γυαλιά νυχτερινής όρασης, κρυφοί "παρατηρητές" ασφαλείας στις πόρτες, videoκάμερες-κουμπιά για βιομηχανική κατασκοπεία κ.λπ. Ε, αυτό πια!



ΕΝΑ ΒΙΝΤΕΟ ΓΙΑ ΤΟ ΔΡΟΜΟ

Νομίζατε ότι θα γλιτώσετε; Οοοχι, σε λίγο καιρό δεν θα μπορείτε να πείτε όχι στην TV και στο video, είτε βρίσκεστε στη δουλειά, είτε περπατάτε στό δρόμο, είτε ταξιδεύετε. Η Hitachi κυκλοφορεί ήδη το πρώτο ενσωματωμένο φορητό σύστημα τηλεόρασης-video.

Το Lapwatch χρησιμοποιεί την τεχνολογία που "έλυσε τα χέρια" των εταιριών: τους υγρούς κρυστάλλους. Μια έγχρωμη οθόνη 5 ιντσών με ψηφιακό δέκτη επιτρέπει να επιλέξετε 20 κανάλια, ενώ, αν δεν σας ενδιαφέρει κανένα, τότε δεν έχετε παρά να βάλετε την κασέτα στο VHS. Η συσκευή είναι συμβατή με όλα τα συστήματα εκπομπής, συμπεριλαμβανομένων των PAL, NTSC και SECAM (το δικό μας). Επίσης, ο δέκτης του χρησιμοποιεί ενισχυτή σήματος και φίλτρα για καλύτερο συντονισμό. Το μηχάνημα περιγράφεται από την Hitachi σαν "μια δημιουργική συγχώνευση ανεπτυγμένων τεχνολογιών", κάτι που μάλλον το χαρακτηρίζει απόλυτα. Βέβαια, δεν είναι μόνο αυτές οι ανεπτυγμένες τεχνολογίες, επάνω στις οποίες πειραματίζεται η ιαπωνική εταιρία-κολοσσός. Σούπερ συμπυκνωμένα τσιπάκια μνήμης RAM, HDTV, νευρωνικοί υπολογιστές και "μελλοντικά" αυτοκίνητα είναι μερικοί ακόμη τομείς που θα μπορούσαν να "συγχωνευτούν" από την εταιρία. Η διάρκεια ζωής των μπαταριών του παραμένει διακριτικά μυστική, αλλά όχι και η τιμή του: το Lapwatch στην Αγγλία κοστίζει 1.300 λίρες.



ΚΑΙ ΝΟΥΣ ΥΓΙΗΣ ΚΑΙ ΣΩΜΑ ΥΓΙΕΣ

Στη σημερινή εποχή τα δύο αυτά χαρακτηριστικά δείχνουν να μη συνδυάζονται εύκολα. Γιατί μπορεί μεν το μυαλό να περνά ωραία, με games, graphics και midi, αλλά το σώμα μάλλον όχι. Το μόνο που γυμνάζεται σε καθημερινή βάση είναι το μυϊκό σύστημα των δακτύλων σας κι ο καρπός, ειδικά αν το shoot 'em up είναι από τα ζόρικα. Το να παραμελείτε τη φυσική σας κατάσταση μάλλον είναι κακή συνήθεια, και άλλωστε δεν ταιριάζει καθόλου σε ένα βετεράνο μαχητή του αστρικού στόλου να είναι όπως εσείς. Η πιο συνηθισμένη λύση είναι φυσικά να γραφτείτε σε κάποιο γυμναστήριο, γεγονός που δεν σας ενθουσιάζει ιδιαίτερα. Κι αν σας πιάσει το σύνδρομο αποστέρησης την ώρα που εκτελείτε την τελευταία άσκηση; Το να παίρνετε μαζί σας ένα Lynx ή ένα GameBoy και να παίζετε μια πίστα ανά δεκάλεπτο δεν είναι και τόσο σωστή μέθοδος, γιατί θα σας κοροϊδέψουν (δεν καταλαβαίνουν αυτοί τον πόνο του gamer). Αν υπήρχε ένα game που να γυμνάζει συγχρόνως, θα το ξετινάζατε... Ε, να πού υπάρχει! Η σειρά LifeFitness περιλαμβάνει μηχανήματα που θα σας κάνουν ευτυχισμένους και δυνατούς ταυτόχρονα. Μιλάμε για όργανα γυμναστικής που συνδυάζουν υπολογιστή και κλασικές μεθόδους άθλησης. Κλασικό παράδειγμα αποτελεί το LifeRower, ένα μηχάνημα κωπηλασίας, το οποίο διαθέτει ένα έγχρωμο monitor. Ο υποψήφιος Σβαρτσενέγκερ βλέπει τον εαυτό του να συμμετέχει σε μια κανονική λεμβοδρομία, με οπαδούς που χειροκροτούν και όλα τα σχετικά, ενώ στο τέλος του αγώνα έχει στη διάθεσή του πλήρη στατιστικά στοιχεία των επιδόσεών του. Οπως καταλαβαίνετε, άλλο πράγμα να πρέπει να κάνετε 30 επαναλήψεις και άλλο να πρέπει να τερματίσετε πρώτος. Εδώ υπάρχει και ανταγωνισμός, αφήστε δε που έχετε στη διάθεσή σας το πιο ρεαλιστικό joystick γι' αυτό το game. Αν πάλι ο υπολογιστής σας-προπονητής δεν σας ενθουσιάζει, τότε υπάρχει η δυνατότητα να συνδεθείτε με άλλα μηχανήματα για συναγωνισμό στις επιδόσεις. Μήπως τελευταία νιώθετε λίγο αδύναμος;

Η ΖΩΗ ΑΡΧΙΖΕΙ ΣΤΑ 10G

Η δύναμη της βαρύτητας λέγεται g force και είναι ο μόνιμος πονοκέφαλος αυτών που δοκιμάζουν τις απότομες επιταχύνσεις. Υπερβολικά μικρά ή μεγάλα ποσά g δύναμης προκαλούν αναταραχές στην κυκλοφορία του αίματος, προσβάλλοντας την όραση και τις υπόλοιπες αισθήσεις (black-out). Αυτό είναι και το συναίσθημα που δοκιμάζει ο παίκτης του G-Loc, ενός arcade game από αυτά που μόνο η Sega ξέρει να δημιουργεί.

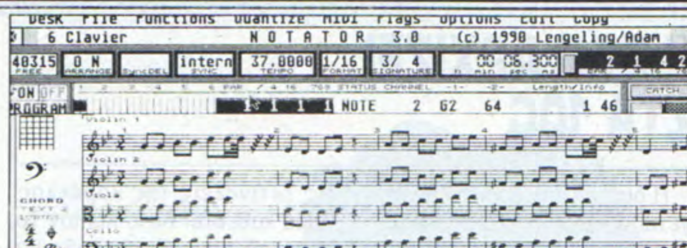
Στο κανονικό arcade τα sprites κινούνται με ταχύτητα τουλάχιστον υπερηχητική και χρειάζεται να είστε κάπως εξασκημένος για να μην νιώσετε χαμένος από την ταχύτητα και τις εκτινάξεις της καρέκλας όπου κάθεστε. Αυτό λοιπόν το τρομερό παιχνίδι ανέλαβε να διασκευάσει για τους κακόμοιρους οικιακούς υπολογιστές η US GOLD, επιχειρώντας κάτι που από πρώτη άποψη φαίνεται εξαιρετικά δύσκολο. Το game σας βάζει στη θέση του πιλότου ενός jet, ανάμεσα σε σμήνη εχθρικών αεροπλάνων. Εχετε τρία επίπεδα δυσκολίας για να διαλέξετε, ξεκινώντας από αυτό του αρχάριου, όπου απλά εξασκείστε, και φτάνοντας σε επίπεδο Expert, όπου πολεμάτε τον εχθρό σε μάχη ενός με έναν (dogfight). Ενδιαφέρον ακούγεται, αλλά να δούμε...



ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ JUKEBOX

Τώρα αυτό δηλαδή πως να το ονομάσουμε; Ισως να μην χρειάζεται να το ονομάσουμε καθόλου. Είναι πάντως σίγουρα η νέα τρέλα, η οποία βέβαια συμβαδίζει με την εξέλιξη της ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας. Μιλάμε λοιπόν για έτοιμα μουσικά κομμάτια, τα οποία κυκλοφορούν σε δισκέτα με τη μορφή MIDI files. Δεν έχετε παρά να τρέξετε το αγαπημένο σας MIDI sequencer program, να φορτώσετε τα κομμάτια, να συνδέσετε το MIDI πιάνο σας και να ακούσετε έτοιμο το κομμάτι. Η δουλειά δεν είναι απλώς καλή είναι επαγγελματικού επιπέδου. Εσείς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να διαλέξετε το κομμάτι του γούστου σας - από Μότσαρτ και Μπαχ μέχρι Ελβις, Μάικλ Τζάκσον και Μαντόνα. Το θέμα δεν είναι μόνο να διασκεδάσετε. Μέσα από αυτά τα κομμάτια, που έχουν γραφεί από επαγγελματίες μουσικούς, μπορείτε να μάθετε νέα μυστικά και τεχνικές που θα σας βοηθήσουν να γράψετε κι εσείς το δικό σας κομμάτι αξιώσεων. Εκτός αυτού βέβαια, είναι σκέτη μαγεία να ακούτε τα μουσικά σας όργανα να παίζουν μόνα τους. Η μανία των ηλεκτρονικών d.j. ξεκίνησε (πού αλλού;) στην Αμερική, όπου οι περισσότεροι μουσικοί δεν χρησιμοποιούν πια κασετόφωνα αλλά προγράμματα sequencers και δισκέτες για να αποθηκεύουν την μουσική τους. Αρκετοί συνθέτες ανακάλυψαν ότι μερικά δολάρια παραπάνω δεν θα ήταν άσχημα, εάν πουλούσαν τα μουσικά κομμάτια κατευθείαν στο κοινό.

Η ιδέα πέρασε και διαδόθηκε στην Ευρώπη. Στην τελευταία μουσική έκθεση της Φρανκφούρτης μπορούσε κανείς να δει πακέτα με προγράμματα sequencers, προγράμματα εκμάθησης μουσικής και ένα πακέτο από τραγούδια στην τιμή του ...ενός. Εμείς όμως πώς θα τα βρούμε; Πολλές εταιρίες διαθέτουν δισκέτες με κλασικά κομμάτια των Μπαχ, Χαίντελ, Μότσαρτ και Μπετόβεν, με κανονικό documentation παρακαλώ, το οποίο εξηγεί λεπτομερώς πώς έγινε η μεταφορά και η ενορχήστρωση, ώστε να σας βοηθήσει να κάνετε τις δικές σας τροποποιήσεις και αλλαγές. Οσοι σπουδάζουν μουσική θα πρέπει να εκτιμήσουν ιδιαίτερα αυτά τα hints. Στο άλλο άκρο υπάρχει μια συλλογή με τον τίτλο "Hands On", η οποία προσφέρει 60 από τα δημοφιλέστερα κομμάτια των Top-Ten, με καλλιτέχνες όπως οι Aswad, ο Vanilla Ice, ο Lionel Richie και ο Michael Jackson. Τα αρχεία παίζουν κανονικά στα modules της Roland, αλλά είναι πολύ εύκολο να τα διαμορφώσει κανείς έτσι ώστε να παίξουν σε κάθε μηχάνημα. Οι πληροφορίες και εδώ είναι λεπτομερέστατες, όσον αφορά το τι χρησιμοποιείται στο πρόγραμμα, ενώ ASCII αρχεία περιέχουν τους στίχους! Ηρθε η ώρα των ηλεκτρονικών d.j.; Η ώρα που το party θα γίνεται με έναν υπολογιστή και ένα synthi; Γιατί όχι;



JUST DO IT!!

Τις ώρες που πετάγεστε εκνευρισμένοι από το monitor και βάζετε λίγο MTV για να ξεχάσετε το κακό score, όλο και κάπου θα έχετε συναντήσει τον "αέρινο" να καρφώνει. Η τρομερή διαφημιστική εκστρατεία που εξαπέλυσε η Nike τα τελευταία χρόνια με πρωταγωνιστή το ζωντανό θρύλο του μπάσκετ Μάικλ Τζόρνταν (βίβα Σικάγο!) έκανε σε όλους γνωστά τα αθλητικά της αξεσουάρ και τη φράση-κλειδί "just do it" (απλά κάν' το). Τώρα βέβαια δεν επιμένουμε ότι μπορείτε να καρφώσετε όπως ο Μάικλ, αλλά με τα παπούτσια και τα μπλουζάκια του "Air" θα νιώσετε λίγο πάνω σας τον αέρα του αρχηγού των πρωταθλητών Chicago Bulls. Ολόκληρη συλλογή από T-shirts σας περιμένει στα καταστήματα αθλητικών ειδών. Τι περιμένετε; Κάντε το!



Η ΒΑΛΙΤΣΑ ΤΟΥ USER

Μια περίεργη αλλά γουστόζικη προσφορά έχει το Computer Market II (Μπόταση 7 και Σολωμού). Σε ειδική τιμή μπορείτε να βρείτε και να αγοράσετε ένα μικρό καταπληκτικό βαλιτσάκι. Η βαλίτσα του user δεν περιέχει παρά ένα ποντίκι της γερμανικής εταιρίας Sunnyline, δισκέτες, ένα paper clip, θήκη και δύο δισκετοθήκες. Για να γίνουμε πιο σαφείς: το ποντίκι της Sunnyline είναι ένα από τα πιο αξιόπιστα ποντίκια της αγοράς και συμβατό τόσο με το πρότυπο της Microsoft όσο και με τα PS/2 συστήματα. Οι δισκέτες είναι της ίδιας εταιρίας (100% error free), ενώ το paper clip χρησιμεύει για τη δακτυλογράφηση των κειμένων σας. Η θήκη για το mouse είναι μια από τις γνωστές θήκες, ενώ οι δισκετοθήκες είναι χωρητικότητας 10 και 15 δισκετών και είναι πάντα απαραίτητες. Επίσης, υπάρχει το απαραίτητο αντιστατικό mouse pad. Ολα αυτά για πόσο νομίζετε; Για 14.000 δρχ. (με Φ.Π.Α), τιμή που αντιπροσωπεύει αλλά ποντίκια χωρίς "συνοδεία". Αν σας ενδιαφέρει να αγοράσετε το πιο νοικοκυρεμένο ποντίκι της αγοράς, δεν έχετε παρά να το δείτε μαζί με τα προϊκιά του στο Computer Market II ή να τηλεφωνήσετε στα 3636550-3644695.



ΤΡΙΑ... ΔΥΟ... ΕΝΑ...

KKKχχχχχ... KKKχχχχ... this is Cape Patisia.... Cape Patisia speaking...(κλικ)...

OK, 15 seconds to countdown and still counting... ten.. nine.. eight.. seven ...six f...five... four... three... two... one... ignition... take off... OK, that's good, that's very good!

Οι συγκινητικές στιγμές της εκτόξευσης του πυραύλου που μόλις διαβάσατε, αγαπητοί αναγνώστες, δεν συνέβησαν στο ακρωτήριο Κανάβεραλ, ούτε σε κανέναν άλλο σταθμό εκτόξευσης. Για την ακρίβεια, θα μπορούσαν να συμβούν σε οποιοδήποτε χωράφι της γειτονιάς σας. Βλέπετε, η τελευταία μόδα στο μοντελισμό είναι οι πύραυλοι! Από τη στιγμή που οι κόντρες στον αέρα μεταξύ των ιρακινών Σκουντ και των αμερικανικών Πάτριοτ άρχισαν να έχουν ενδιαφέρον, η βιομηχανία παιχνιδιών ξεκίνησε την προώθηση του νέου σπορ. Πύραυλοι για διασκέδαση αυτή τη φορά, και όχι για να σκάσουν στο κεφάλι των συνανθρώπων σας, αν και ούτε αυτό αποκλείεται, αν δεν είστε αρκετά επιδέξιος.

Ηδη στην Αμερική κυκλοφορούν δεκάδες μοντέλα, τα οποία ανάλογα με τις οικονομικές σας δυνατότητες κυμαίνονται από απλές συσκευές μέχρι μοντέλα υπό κλίμακα με τη δυνατότητα μεταφοράς φορτίου. Το μήκος τους κυμαίνεται από μερικά μόλις εκατοστά μέχρι τα περίπου 2 μέτρα και αποτελούνται από αποσπώμενο κώνο, κύριο σώμα, πτερύγια κατεύθυνσης, βάση εκτόξευσης, σύστημα επαναφοράς στη γη και, φυσικά, κινητήρα. Η μηχανή κινείται με έλικα και ηλεκτρική ενέργεια. Το μοντέλο εγγυάται μέχρι και 250 εκατομμύρια απογειώσεις, το δε ύψος που μπορεί να φτάσει είναι πολύ μεγάλο. Ο Comanche-3 μπορεί να φτάσει σε ύψος 2.000 ποδών με ταχύτητα 400 μιλίων την ώρα. Ο Eggspress μπορεί να μεταφέρει ένα αβγό και να το φέρει άθικτο πίσω (μην το ρωτήσετε πώς νιώθει). Οσο για τον Astrocam, είναι ικανός να τραβήξει φωτογραφίες κατά την πτήση. Ολοι χρησιμοποιούν αλεξίπτωτο για την προσεδάφιση, ενώ άλλοι επιτρέπουν και σε ζωντανούς επιβάτες, όπως μύγες, ακρίδες και σκουλήκια να νιώσουν τον ίλιγγο της ταχύτητας.

Αγοράστε λοιπόν κι εσείς τον ιδιωτικό σας πύραυλο και στείλτε το αγαπημένο σας χάμστερ ή τον σκανταλιάρη σας αδελφούλη σε τροχιά γύρω από την Αθήνα, νιώθοντας κάτι σαν Βέρνερ φον Μπράουν. Για περισσότερες πληροφορίες: Estes Industries, Colorado, 81240, USA.



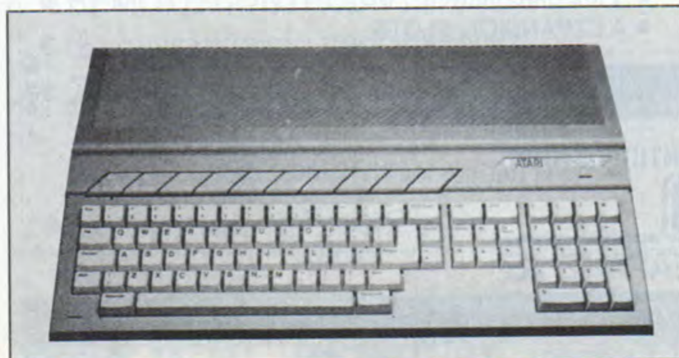
ΤΟ LYNX ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΙΚΙΑ ΤΟΥ

Εάν είστε ένας τυχερός κάτοχος της συμπαθούς κονσολίτσας, ή σκέφτεστε να γίνετε στο άμεσο μέλλον, τότε αυτή η είδηση θα σας χαροποιήσει. Το Lynx, ακολουθώντας το παράδειγμα της κούκλας Barbie, αποφάσισε να ταχτοποιηθεί. Ετσι, κυκλοφόρησε μια σειρά από περιφερειακά και χρειαζούμενα για το μηχάνημα. Πρώτο από αυτά είναι το τροφοδοτικό ρεύματος από τον αναπτήρα του αυτοκινήτου σας, το οποίο σας επιτρέπει να παίζετε με το αγαπημένο σας Lynx καθώς οδηγείτε (αστεία το' πα... ααααααα! Σμπαρεκουάκ!).

Το περιφερειακό αυτό σίγουρα το ζητούσαν πολλοί μέχρι τώρα, μια και οι μπαταρίες δεν σας προλαβαίνουν, αν είστε καλός και βγάζετε τις πίστες τη μία μετά την άλλη. Τα ωραία όμως είναι άλλα. Για τους τακτικούς έχουμε την τσάντα του Lynx, η οποία περιέχει το μηχανάκι και έχει μερικά έξτρα τσεπάκια για τα cartridges της αρεσκείας σας. Για τους πολύ πιο τακτικούς και "επαγγελματίες" υπάρχει μια ακόμη επιλογή: το βαλιτσάκι του Lynx. Εδώ πια έχουμε χώρους για όλα τα καλώδια και τα αξεσουάρ, το Lynx και φυσικά δώδεκα ειδικές θήκες για cartridges. Αν νομίζετε ότι κάτι τέτοια αξεσουάρ διαφοροποιούν τους ερασιτέχνες από τους επαγγελματίες gamers, τότε δεν έχετε παρά να τα αναζητήσετε!Ολο και κάπου θα την έχει πάρει το μάτι σας.

ΕΝΑΣ STE ΠΙΟ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΟΣ

Οι προσφορές της Atari ήταν ανέκαθεν δελεαστικές. Μερικές φορές μάλιστα έφταναν σε σημείο να ανταγωνίζονται τα μοντέλα μεταξύ τους. Ετσι και στην περίπτωσή μας ο STE δίνεται πια σε συσκευασία πακέτου, ακολουθώντας την παράδοση της Atari και προσφέροντας στον αρχάριο χρήστη ένα αξιόλογο υπόβαθρο software για τα πρώτα του βήματα στην εξερεύνηση του νέου του μηχανήματος. Τα πακέτα είναι δύο. Το 520 STE συνοδεύεται ούτε λίγο ούτε πολύ από 12 συνολικά προγράμματα "πρώτης κατηγορίας". Εχουμε τα: Hyperpaint 2, First Basic, Stos, STE Music Maker και 8 παιχνίδια (Dragon's Breath, Anarchy, Super Cycle, Human Killing Machine, Impossible Mission 2, Outrun, Blood Money, Indiana Jones). Οσο για τον 1040, εδώ έχουμε 8 πακέτα σοβαρών εφαρμογών, τα οποία χωρίζονται σε δυο ομάδες: Productivity και Leisure Software. Η πρώτη περιλαμβάνει τα ST-Word, ST-Base, ST-Calc, ST-Graph, ενώ η δεύτερη τα Hyperpaint, First Basic, STAC και Prince. Απ' όλα αυτά μόνο το Prince είναι σχετικά άγνωστο. Πρόκειται για ένα adventure σχεδιασμένο ειδικά για δύο παίκτες που μπορούν να παίζουν μέσω modem. Ολα τα πακέτα φυσικά υποστηρίζονται και διατίθενται από την εδώ αντιπροσωπία. Σωστή κίνηση Atari!



NEO COMPUTER – SHOP

Η NEW LOGIC επεκτείνεται. Εδώ και λίγο καιρό λειτουργεί το νέο κατάστημα της NEW LOGIC στην οδό Εθν. Αμύνης 3, στο κέντρο της Θεσσαλονίκης. Ως επίσημος dealer διαθέτει στην αγορά όλα τα προϊόντα της Amstrad και ΙΚΑΡΟΣ και, φυσικά, δεν ήταν δυνατόν να μην έχει τη διάσημη πλέον Amiga.

Εκτός από υπολογιστές όμως, έχει και ό,τι άλλο χρειάζεστε για τους υπολογιστές σας: από αναλώσιμα μέχρι οποιοδήποτε άλλο "αξεσουάρ" μπορείτε να φανταστείτε. Υπεύθυνος του καταστήματος είναι ο κ. Καλαφάτης Δημήτριος, που μπορεί να σας ενημερώσει για οτιδήποτε θέλετε. Τηλ.: 533700.

ΤΟ OMNI – SHOP ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

Αν περάσατε από το OMNI ακριβώς μετά το Πάσχα και στα ράφια του δεν βρήκατε αυτό που ψάχνατε, αυτό οφειλόταν στην επιδρομή που έγινε πριν από σας. Τώρα όμως ξαναγέμισε και είναι όπως παλιά. Σας περιμένει πάλι γεμάτο, κατά τις ώρες καταστημάτων για να σας δείξει τα καινούρια VIDEO GAMES αλλά και όσα έχετε αγαπήσει μέχρι τώρα. Φυσικά, όπως πάντα, θα βρείτε τα προηγούμενα τεύχη του PIXEL ή του PC MASTER ή του COMPUTER Για Ολους που σας λείπουν! Θα βρείτε επίσης τη Βασίλισσα των γραφικών Amiga 500 και ό,τι άλλο σας ενδιαφέρει. Φυσικά, πρέπει να προλάβετε (πάλι).

OMNI - SHOP, Αριστοτέλους 7, 3ος όροφος Θεσσαλόνικη. Τηλ.: 287610.

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΕΝ ΑΛΛΑ...

Για πολλούς οι τιμές πώλησης μιας καινούριας Amiga ή ενός Amstrad, ενός Commodore ή ενός περιφερειακού ή τέλος ενός εκτυπωτή είναι απλησίαστες. Τι γίνεται λοιπόν σ' αυτή την περίπτωση; Τότε KISWARE SYSTEM. Εχει όλα τα παραπάνω μηχανήματα, μεταχειρισμένα μεν αλλά σε άριστη κατάσταση - σαν καινούρια - σε πολύ καλές τιμές. Και το κυριότερο, όλα τα προϊόντα που θα βρείτε εκεί είναι εγγυημένα από την KISWARE, ενώ ταυτόχρονα παρέχεται εγγυημένο service.

Για οποιαδήποτε πληροφορία τηλεφωνήστε στο (031) 857551 - 831260 ή γράψτε στην KISWARE SYSTEM, Βασ. Ολγας 93, 54643 Θεσσαλονίκη ή περάστε οι ίδιοι να τα δείτε μόνοι σας.

ΑΛΛΗΛΟ

CAPTIVE TIPS

Φίλοι και συνάδελφοι του Captive σας χαιρετώ μέσα από τα μπουντρούμια του πέμπτου πλανήτη της δεύτερης αποστολής, του Quelusod. Οι εχθροί κείτονται όλοι σκορπισμένοι σε κομμάτια από τις ριπές των super booster και σε λίγο οι δρόμοι της βάσης θα αντηχήσουν από τη μεγάλη έκρηξη. Προτού όμως ταΐσω την πρώτη γεννήτρια με 20 κιλά δυναμίτη, έχω να σας πω τα εξής:

α) Κατ' αρχήν να βοηθήσω τη φίλη του παιχνιδιού μας Βάσω Αϊβαλή να "ξεκολλήσει". Μάλλον δεν διάβασες τα πρώτα tips που έχουμε γράψει για το παιχνίδι Βάσω, αλλά αυτό δεν μας πειράζει. Οι τοίχοι με τις ρόδες μετακινούνται αν σταθείς εμπρός τους και πατήσεις το βελάκι διεύθυνσης που δείχνει προς τα επάνω με το ΔΕΞΙ πλήκτρο του ποντικιού. Ετσι, θα αποκαλυφτεί ο διάδρομος. Μπορείς να μετακινήσεις κι άλλο τον τοίχο, αλλά δεν στο συνιστώ, μια και μπορεί να "φράξεις" κάποια άλλη έξοδο. Ειλικρινά, μας κάνει μεγάλη (και ευχάριστη) εντύπωση το γεγονός ότι έχουμε και κάποια γυναίκα συνάδελφο στο παιχνίδι. Αν έχεις περισσότερες απορίες, μπορείς να με βρεις στο Pixel κάθε Τρίτη μεταξύ 2-5 μ.μ. (καλά, καλά, ούτε μια εξυπηρέτηση δεν μπορούμε να κάνουμε και αμέσως να με παρεξηγήσετε! Τι κουτσομπόληδες Θεέ μου...).

β) Ο φίλος Μανώλης Λαμπράκης έχει ένα επείγον περιστατικό στον πλανήτη Triekos (τι μου θυμίζεις τώρα...). Ρωτά για κάποιους διακόπτες στο πάτωμα, οι οποίοι μόλις πατηθούν κλείνουν την είσοδο από πίσω και εγκλωβίζουν τον παίκτη. Αγαπητέ Μανώλη, ξέρω τι εννοείς, τις σκάρες-διακόπτες. Πράγματι, είναι παγίδες, αλλά αντιμετωπίζονται με λίγο θάρρος. Οπλίσου με κουράγιο, προχώρα μπροστά και σφάξε όλους τους εχθρούς που θα εκμεταλλευτούν την αδυναμία σου να οπισθοχωρήσεις. Κάπου στο τέλος θα υπάρχει μια κρύπτη. Πάτα με το "χέρι" το κεντρικό τούβλο και ο δρόμος προς τα πίσω είναι ελεύθερος. Οσο για τις φωτιές, απλά δεν αντιμετωπίζονται. Παίζουν το ρόλο τοίχων. Μπορείς ωστόσο να δεις τι υπάρχει απέναντι στέλνοντας μια κάμερα. Μερικές από αυτές πάντως μπορούν να σβηστούν, αν βρεις τον κατάλληλο διακόπτη σε κάποια κρύπτη που θα πρέπει να βρίσκεται εκεί κοντά. Το γεγονός τέλος ότι βρήκες δυο probes δεν πρέπει να σε ανησυχεί, μια και έτσι θα γίνεται από εδώ και μπρος.

γ) Ο φίλος Αλέκος Γεωργίου μας ρωτά ποιοι είναι οι συνδυασμοί εισόδου του πλανήτη SEAVY, QUOONEL και του Space Station (!). Θες από τώρα να μάθεις το συνδυασμό του σταθμού Αλέκο; Ε, λοιπόν δεν υπάρχει συνδυασμός. Το παιχνίδι σε βάζει αυτόματα μέσα στη βάση. Οσο για τους προηγούμενους: φαντάσου ότι το πλήκτρο επάνω αριστερά είναι το Α, το κάτω αριστερά είναι το Β, το επάνω δεξιά είναι το Γ και το κάτω δεξιά το Δ. Με αυτή την κωδικοποίηση ο συνδυασμός είναι ΔΑΒΓ για τον SEAVY και ΓΔΑΒ για τον QUOONEL.

δ) Τέλος, ο τρομερός μυστικός διακόπτης που καθήλωσε ολόκληρη την ομάδα των droids του Pixel για μερικούς μήνες. Ο κωδικός για τον τρίτο πλανήτη της δεύτερης αποστολής, για τον οποίο είχα εκπέμψει σήμα SOS πριν αρκετά τεύχη είναι ο 15099 (γραφικό). Μετά από αυτόν όλοι οι άλλοι κωδικοί βρίσκονται. Αυτά μέχρι τον άλλο μήνα. Το τηλέφωνο της εταιρίας ισχύει, όπως είπαμε, για Καπτιβοπαθείς κάθε Τρίτη από 2-5 μ.μ. Παρακαλώ τηρήστε το ωράριο, γιατί ο Αντώνης με τον Φώντα δεν παίζουν Captive και δεν φταίνε σε τίποτε.



15099

ΕΝΑΣ ΕΓΓΛΕΖΟΣ ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ

Αγαπητό Pixel, θα ήθελα να κάνω κάποιες ερωτήσεις σχετικά με τον Archimedes 3000.

1) Ο επεξεργαστής Risc που χρησιμοποιεί είναι ταχύτερος από τον 68030 και από τον 68040;

2) Το γεγονός ότι ο A3000 δεν έχει εξειδικευμένα chips γραφικών, όπως π.χ. η Amiga, έχει καμιά επίπτωση στη διαχείριση γραφικών;

3) Τα μεγάλα software houses έχουν αρχίσει να γράφουν παιχνίδια για τον A3000; Αν ναι, ποια από αυτά κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά;

4) Είναι αλήθεια ότι το λειτουργικό σύστημα του A3000 σχεδιάστηκε γρήγορα και γι' αυτό έχει κάποιες ελλείψεις και ατέλειες (π.χ. έλλειψη multitasking) σε σχέση με το λειτουργικό της Amiga; Ποιο από τα δυο (RiscOs, Workbench) είναι πιο εύχρηστο και πιο πλήρες;

5) Υπάρχει games creator για τον A3000;

6) Ποια είναι τα καλύτερα σχεδιαστικά ή μουσικά πακέτα για τον A3000 και πόσο κοστίζουν;

7) Πού θα μπορέσω να βρω παιχνίδια ή άλλα προγράμματα για τον A3000;

8) Υπάρχουν σχέδια για την έκδοση κάποιου μικρού φυλλαδίου (π.χ. σαν αυτά της Amiga και του ST που εκδόθηκαν μαζί με το περιοδικό), με κατάλληλες πάντα εικόνες για μια σύντομη γνωριμία με τον A3000;

9) Ποια περιοδικά (ξένα) κυκλοφορούν στην Ελλάδα ειδικά για τον A3000;

Φ. Γκινόπουλος

1) Οχι, με τέτοια τέρατα δεν συγκρίνεται. 2) Απ' ό,τι έχουμε δει, όχι. Το hardware του παράγει απίθανα και ταχύτατα γραφικά. 3) Εχουν αρχίσει, αλλά ακόμη όχι συστηματικά. Για τις κυκλοφορίες στη χώρα μας θα χρειαστεί να συνεννοηθείς με την αντιπροσωπία. 4) Δεν είναι καθόλου αλήθεια. Για το παλιό λειτουργικό ίσως ισχύει αυτό, αλλά το νέο λειτουργικό του A3000 είναι ίσως καλύτερο και από εκείνο του Macintosh και σίγουρα καλύτερο από κάθε home. 5) Απ' όσο ξέρουμε, ακόμη όχι. 6) Βλέπε απάντηση ερώτησης 3. 7) Ισχύει ό,τι και για τις ερωτήσεις 3 και 6. 8) Μέχρι στιγμής, για να είμαστε ειλικρινείς, δεν έχουμε σχεδιάσει κάτι τέτοιο. Ομως, είναι πολύ πιθανόν. 9) Archimedes user, Acorn user. ■

ΤΑ GAMES ΚΑΛΑ ΚΡΑΤΟΥΝ

Είμαι κάτοχος ενός Atari CX-2600 Junior. Δεν είμαι ικανοποιημένος από τα παιχνίδια του και είμαι έτοιμος να το πουλήσω (ψάχνω για αγοραστή). Σκέφτομαι να αγοράσω μετά μια Sega.

Δεν θα σε ταλαιπωρήσω άλλο, αλλά θέλω απλά τις συμβουλές σου για τις δυο παιχνιδομηχανές. Και μια ακόμη ερώτηση: Ο Amstrad είναι καλύτερος στα γραφικά ή η Amiga;

Γ. Γιαντάς

Λόγω διαφοράς ηλικίας η Sega είναι πιο εξελιγμένη. Οσο για το δεύτερο ερώτημα, η Amiga χωρίς συζήτηση. ■

ΓΡΑΦΙΑ

ΚΟΥΦΙΑ Η ΩΡΑ...

Αγαπητό Pixel, εγώ δυστυχώς δεν έχω ακόμη υπολογιστή και δεν ξέρω πολλά γι' αυτούς. Δεν απελπίζομαι όμως.

Το μεγάλο μου όνειρο είναι να πάρω μια Amiga 500 και με τα λεφτά που έχω μαζέψει, μάλλον το όνειρο θα γίνει πραγματικότητα. Στο τεύχος Μαρτίου όμως του Pixel διάβασα ότι η Commodore ίσως να διακόψει την παραγωγή της A500 κατά το τέλος του 1991.

Η ερώτησή μου είναι: Αν η Commodore κάνει αυτό στην Amiga, θα σταματήσουν να βγαίνουν προγράμματα γι' αυτήν; Συγχωρήστε με σας παρακαλώ, αν οι ερωτήσεις μου είναι ανόητες.

Σ. Στριγγάρας

Μην σε σκοτίζουν αυτού του είδους οι ειδήσεις, φίλε μας. Η Amiga δεν έχει ανάγκη, ακόμη κι αν αφοριστεί από τον Πάπα. Οσο για την είδηση, μια και τα γράμματα επάνω στο θέμα είναι πολλά, έχω να πω ότι τίποτε δεν επιβεβαιώθηκε και η ίδια η Commodore ανακοίνωσε αργότερα ότι ήταν απλά μια υποθετική σκέψη. Εχουμε ακούσει τέτοια... ■

ΕΝΑΣ ΕΓΓΛΕΖΟΣ ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ (2)

Αγαπητό Pixel, θα ήθελα να μου λύσεις μερικές απορίες μου για τον A3000 της Acorn.

α) Πόσο κοστίζει ο A3000 μαζί με το monitor και το Φ.Π.Α;

β) Πώς τα πάει από ποιότητα κατασκευής;

γ) Ποια η χώρα προέλευσής του;

δ) Εχω διαβάσει ότι υπάρχει PC emulator για το συγκεριμένο υπολογιστή και σε κάρτα και σε πρόγραμμα. Θα ήθελα να μου πεις αν υπάρχει αυτό το πρόγραμμα στην Ελλάδα και αν είναι απόλυτα συμβατό 100% με IBM PC.

ε) Θα μπορούσατε εσείς από το περιοδικό να κάνετε ένα τεστ στον A3000;

στ) Θα ήθελα να μου πεις αν υπάρχει το Kick Off 2 για PC και αν φτάνει το επίπεδο γραφικών της Amiga 500; Θα κυκλοφορήσει το Kick Off 2 για τον A3000;

ζ) Προβλέπεις κανένα μέλλον για το συγκεκριμένο μηχάνημα;

Γ. Κωνσταντινίδης
Ρόδος

Ο καλός καιρός ευνοεί τελικά τον Αρχιμήδη. α) Ενα τηλέφωνο στην αντιπροσωπία είναι η σωστή κίνηση. β) Τέλεια. Εγγλέζικο καθαρόαιμο. Εξάλλου οι Βρετανοί φημίζονται για την σχολαστικότητά τους. γ) Η γηραιά Αλβιώνα. δ) Υπάρχει και είναι πράγματι συμβατό 90% (για έναν emulator το 100% είναι μεγάλη κουβέντα). ε) Εχουμε κάνει ήδη στο τεύχος. στ) Υπάρχει, αλλά όχι στα επίπεδα μιας Amiga. ζ) Βεβαίως, αν και η προώθησή του (κατά την ταπεινή μου γνώμη) δεν είναι τόσο σωστή όσο θα έπρεπε. ■

ΤΟ DOS ΕΙΝΑΙ ΚΑΘΕΣΤΩΣ

Θα μπω κατευθείαν στο θέμα που με απασχολεί και θα ήθελα να κάνω ορισμένες παρατηρήσεις:

α) Ηταν πολύ σωστή η δημιουργία της στήλης PC review, καθώς υπάρχουν πολλοί κάτοχοι PC που εξακολουθούν να αγοράζουν Pixel παρά την ύπαρξη του PC Master.

β) Τελικά, τι συμβαίνει με τη σειρά των Kick Off; Εχουν βγει για PCs ή όχι; Ρωτάω γιατί, αν και το έβλεπα στη Software Boutique, σε όποιο μαγαζί και αν πήγαινα μου έλεγαν ότι δεν έχει βγει. Επίσης απ' ό,τι μου είπε ένας φίλος μου δεν διαφημίζεται ούτε στο PC Master. Τι συμβαίνει;

γ) Κάποιες τελευταίες απορίες: Ξέρεις αν θα βγει για PC το TV Sports Basketball; Τι ακριβώς είναι μια databank;

Είμαι 15 χρονών και κάτοχος ενός PC (όπως θα κατάλαβες).

Ν. Πρεντουλής

α) Τους έχουμε υπόψη μας τους αδιόρθωτους PixeloDOSάδες. β) Τι να σου πω; Οι εταιρίες παιχνιδιών πάντα μας μπερδεύουν. Οι διαφημίσεις πλημμυρίζουν τα περιοδικά και το πρόγραμμα έρχεται τρεις μήνες μετά. Θα κυκλοφορήσει βέβαια, αυτό είναι σίγουρο. Ομως το πότε μην μας το ρωτάς. γ) Δεν έχει ακουστεί τίποτα τέτοιο. Οσο για την databank είναι μια "τράπεζα" δεδομένων, από την οποία καθένα έχει τη δυνατότητα να ανταλλάξει αρχεία (συνήθως) μέσω modem.

Ο "θεσμός" των databanks έχει καθιερωθεί τα τελευταία χρόνια και μέσα σε τέτοιες τράπεζες μπορείς να βρεις ό,τι θέλεις: από Public Domain προγράμματα, μέχρι τεχνικές συμβουλές και tips για games. ■

Ο ST ΜΟΥ ΑΛΛΗΘΩΡΙΖΕΙ

...Εχω ένα πρόβλημα με τον 520ST μου. Το πρόβλημα παρουσιάζεται στο φωτάκι που είναι συνδεδεμένο με το drive. Οταν το drive λειτουργεί, το φωτάκι ανάβει. Το πρόβλημα είναι ότι όταν το drive δεν λειτουργεί κι ενώ έχει φορτώσει ένα παιχνίδι το φωτάκι αναβοσβήνει συνεχώς. Πώς θα γίνει να φτιαχτεί αυτό το πρόβλημα; Μήπως μπορώ να το φτιάξω εγώ; Μήπως σχετίζεται με τη λειτουργία του computer μου και πάθω κάτι χειρότερο;

Γ. Απανωμεριτάκης
Κρήτη

Δεν έχω ξανακούσει τέτοια αρρώστια φίλε. Μήπως έχει σχέση με το συγκεκριμένο παιχνίδι που παίζεις; Πολλά από αυτά δεν επιτρέπουν να βγαίνει η δισκέτα όσο παίζεται το παιχνίδι. Δοκίμασε και με άλλα προγράμματα και αν παρουσιάζεται με διαφορετικές δισκέτες, τότε ζήτησε τη συμβουλή ειδικευμένου τεχνικού από το κατάστημα που το αγόρασες ή την αντιπροσωπία. Σε καμιά περίπτωση μην προσπαθήσεις να γίνεις μαθητευόμενος ηλεκτρονικός...

Ε Δ Ω  Λ

Ο ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

Χιόνια και βροχές στα ορεινά και στα πεδινά. Θερμοκρασία 1 έως 5 βαθμοί Κελσίου. Ο ήλιος έχει χαθεί εδώ και πολύ καιρό, ενώ το ημερολόγιο συνεχίζει εκνευριστικά να μας θυμίζει ότι είναι Μάιος. Η εποχή των λουλουδιών σου λέει ο άλλος. ΧΑ!

Ο γνωστός ανταποκριτής το μήνα που μας πέρασε είχε την ευκαιρία να γνωρίσει νέες πρωτόγνωρες εμπειρίες και να περάσει μερικές αξέχαστες ημέρες μαζί με ένα πλήθος συναδέλφων από όλη την Ευρώπη, προσπαθώντας να αποφανθεί ποιο είναι το καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς εν μέσω κατακλυσμικών καιρικών συνθηκών.

Αλλά περισσότερα γι' αυτό στις επόμενες σελίδες, όπου τα αποκαλύπτουμε όλα. Εδώ σε αυτή τη στήλη θα σας πούμε τι έκαναν οι μεγάλες εταιρίες, καθώς "έμπαινε η άνοιξη".

Και ας αρχίσουμε με την Amstrad, που αυτό το μήνα παρήταν ανήσυχη (η "άνοιξη" βλέπετε). Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Πρώτα τα καλά νέα.

Ο Sugar επιτέλους είδε ότι η Amstrad ανταγωνίζεται τον εαυτό της με τα δεκάδες μοντέλα PC που έχει και αποφάσισε να κάνει κάτι. Ετσι λοιπόν αποφασίστηκε να ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙ η κατασκευή των "θρυλικών" πια PC1512 και PC1640. Μάλιστα! Μετά από τόσα χρόνια και τόσες ταλαιπωρίες, τα γνωστά μηχανήματα θα "αναπαυθούν" τελικά.

Βέβαια, μη φανταστείτε ότι αυτή τη στιγμή η Amstrad έχει βάλει 100 ανθρώπους της με σφυριά να σπάνε μηχανήματα. Στην πραγματικότητα τα βουνά (στην κυριολεξία) από PC1512 και PC1640 που έχει θα διατεθούν σε ... καλές τιμές μέχρι το τέλος του καλοκαιριού.

Αρα λοιπόν μπορείτε να αναμένετε μια καλή διαφημιστική καμπάνια για τα μηχανήματα αυτά εντός των ημερών (αν δεν υπάρχουν διαφημίσεις γι' αυτά στο περιοδικό που κρατάτε στα χέρια σας). Και μπορεί οι τιμές να είναι τόσο χαμηλές, που να συμφέρει να τα αγοράσετε. Αν δεν είναι, τότε δεν συμφέρει. Ετσι απλά.

Μαζί με αυτά τα μηχανήματα "φεύγουν" από κοντά μας και τα μέλη της οικογένειας PC2000. Για όσους δεν θυμούνται την ιστορία της οικογένειας αυτής, να ξαναγράψουμε ότι αποτέλεσαν το Βατερλώ της Amstrad, μια και χρειάστηκε να αποσυρθούν από την αγορά (ΟΛΑ), γιατί ο ελεγκτής του σκληρού τους δίσκου ήταν ελαττωματικός.

Τώρα λοιπόν που η Amstrad έχει τα PC3000 και PC4000, αποφάσισε να τα σταματήσει και αυτά. Σαν αποτέλεσμα, ήδη είχαμε διαφημίσεις στα αγγλικά περιοδικά τον περασμένο μήνα, που διαφήμιζαν τα PC2000 (και μάλιστα τα 3386 που βασίζονται στο 386) σε τιμές πιο χαμηλές και από το μισό της αρχικής τους !

Με λίγα λόγια, πρέπει να είναι και η εποχή για να αγοράσετε ένα συμβατό από την Amstrad. Από την άλλη, από το Σεπτέμβριο και μετά θα δείτε τις "επίσημες" διαφημίσεις της Amstrad που θα προωθούν τα PC3086 για την αγορά των PC1512 και PC1640. Και τέλος, μην εκπλαγείτε αν υπάρξει μια ... "έλλειψη" από PC3000 μέχρι το καλοκαίρι.

Και τώρα μερικά από τα κακά νέα. Από ό,τι μαθαίνουμε, μετά την κρίση στην αγορά που δημιούργησε ο πόλεμος στο Κόλπο, άρχισαν να γίνονται οι πρώτες ξεκαθαρίσεις στα μηχανήματα και στα προϊόντα που δεν πούλησαν καλά (και όταν λέμε δεν πούλησαν καλά, εννοούμε δεν πούλησαν καθόλου). Πρώτη και καλύτερη η μεγάλη αλυσίδα καταστημάτων Boots αποφάσισε να σταματήσει να πουλάει τα CPC! Ο λόγος γι' αυτή την απόφαση είναι ότι τα CPC δεν φαίνεται να εντυπωσιάζουν πια κανένα ακόμα και στη νέα τους μορφή. Ειδικά τώρα που υπάρχουν τόσες κονσόλες και φυσικά η Amiga και το Atari ST είναι σχεδόν στην ίδια τιμή.

Ομως μη φανταστείτε ότι όλα τα 8-μπιτα φεύγουν από την αγορά. Οι Boots μάλιστα δήλωσαν ότι τα Spectrum (Ιησούς Χριστός)

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

Η VIRGIN ΕΤΟΙΜΑΖΕΙ CD-ROMS

Βλέποντας την επικείμενη νέα επανάσταση που έρχεται στον τομέα των κομπιούτερς με την είσοδο των CD-ROMS και γενικά των προγραμμάτων multimedia (δηλαδή των προγραμμάτων που μπορούν να συνδυάζουν ήχο, εικόνα και τέλος πάντων πάνω από ένα μέσο επικοινωνίας), η Virgin ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει δύο εκπαιδευτικά προγράμματα για τα σχολεία σε CD-ROMS. Το ένα είναι μία καινούρια έκδοση του North Polar Expedition (Η κατάκτηση του Βόρειου Πόλου, σε ελεύθερη μετάφραση), και το δεύτερο είναι ένα πρόγραμμα εκμάθησης μουσικής που λέγεται Musicolor. Και τα δύο θα κοστίζουν κάτω από 40 λίρες (13.300 δρχ.) και θα κυκλοφορήσουν για το CDTV της Commodore!

Ο SUGAR ΚΑΙ Η ΜΑΣΤΙΓΑ ΤΗΣ ΑΓΓΛΙΑΣ

Σε μία άκρως αποκαλυπτική και εφ' όλης της ύλης συνέντευξη του Sugar στο περιοδικό Management Week, ο Sugar επιτέλους είπε τι πιστεύει γι' αυτή την κοροϊδία που λέγεται lunch-time (η ώρα του μεσημεριανού διαλείμματος για φαγητό) στην Αγγλία και σταματάει κάθε εργασία μεταξύ 12 και 3 το απόγευμα. Συγκεκριμένα, ο Alan είπε "Μου δίνει στα νεύρα. Με πιάνει νευρική τρεμούλα, όταν κάθομαι για μεσημεριανό για δυόμισι ώρες. Υπάρχουν άνθρωποι που έρχονται στη δουλειά στις 9.30, διαβάζουν την εφημερίδα τους μέχρι της 10.00, μετά πίνουν το τσάι τους μέχρι τις 11.00, βάζουν το λαμπερό μυαλό τους να δουλέψει μέχρι τις 11.55 και μετά πάνε για μεσημεριανό. Ερχονται πίσω κατά τις 3.30 για άλλη μια δόση μεγαλοφυούς εργασίας και αυτό είναι". Πέστα ρε Alan!

SUGAR NO 2

Στην ίδια συνέντευξη, ο Alan αναφέρθηκε και στον επαγγελματικό προγραμματισμό λέγοντας "Οι από-

Ο Ν Δ Ι Ν Ο

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

και τα C64 τα πάνε πολύ καλά και θα συνεχίσουν να τα υποστηρίζουν!

Το ωραίο είναι ότι μόλις το άκουσε αυτό η Commodore έριξε την τιμή του C64GS (της κονσόλας δηλαδή που βασίζεται στο C64) κατά 40 λίρες στις 59.99 (20.000 δρχ.). Η κίνηση αυτή βέβαια πρέπει να συνδυαστεί και με τις μάλλον απογοητευτικές πωλήσεις που είχε το C64GS τα περασμένα Χριστούγεννα, καθώς επίσης και με τον σχεδόν ολοκληρωτικό έλεγχο της αγοράς των κονσολών από τη Nintendo και την Sega. Από την άλλη τι παίρνει κανείς σήμερα με 20.000 δρχ.; Ούτε ένα Spectrum, που λέει ο λόγος.

Ενώ όμως όλοι προσπαθούν να ανασυνταχθούν, η Atari φαίνεται να συνεχίζει να ζει στον κόσμο της. Βλέπετε πήγε στη Cebit της Γερμανίας και ανακοίνωσε ακόμα δύο φορητά ST (ή για να είμαστε ακριβείς, ανακοίνωσε ένα σε δύο παραλλαγές), λες και τα φορητά της κάνουν θραύση στις αγορές αυτού του κόσμου.

Εκαναν λοιπόν την ανακοίνωση εκεί και μετά ήρθαν από τα μέρη μας, για να μας πείσουν ότι το νέο φορητό, που λέγεται ST-Notebook, είναι ό,τι καλύτερο υπάρχει στο μάταιο τούτο κόσμο. Τι είναι αυτό το Notebook; Μα τι άλλο θα μπορούσε να είναι; Ενα ST σε σχήμα περιοδικού (A4) που έχει ένα ή τέσσερα Megabytes μνήμης και μπορεί να έχει ένα σκληρό δίσκο των 20 ή 65 MB. Ακόμα μπορεί να έχει όλες τις υποδοχές του ST (συμπεριλαμβανομένου και του περίφημου MIDI). Η οθόνη του είναι υγρού κρυστάλλου και φωτιζόμενη.

Το ωραίο όμως είναι ότι ΔΕΝ ... περιλαμβάνει ένα disk-drive. Γελάτε; Εμείς να δείτε. Αν το αγοράσετε και θέλετε να φορτώσετε ένα καινούριο παιχνίδι ή τέλος πάντων ένα από τα άλλα επαγγελματικά σας προγράμματα, θα πρέπει να τα φορτώσετε είτε από τη... σειριακή είσοδο (αφού φυσικά το συνδέσετε στο άλλο σας ST) ή θα μπορείτε να αγοράσετε το πρόγραμμα αυτό σε κάρτες RAM ή ROM, τις οποίες η Atari ελπίζει να πουλήσει κατά χιλιάδες. Φυσικά αν δεν είστε τελείως μαζόχας, μπορείτε να αγοράσετε ένα εξωτερικό drive και να τελειώνετε.

Αλλά μην τρέξετε ακόμα στο μαγαζί της γειτονιάς σας. Η Atari πιστή στις παραδόσεις της μας εδήλωσε ότι το Notebook δεν θα κυκλοφορήσει στα μαγαζιά αυτή τη χρονιά!

Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω γιατί παίρνουμε στα σοβαρά αυτές τις ανακοινώσεις της Atari, αφού στο τέλος μόνο τα απλά ST θα βγουν στα μαγαζιά. Ποιος ξέρει, μπορεί από πίστη στις παλιές καλές μέρες. Ποιος ξέρει...

Τέλος πάντων, ας δούμε τι έκανε και η Acorn αυτό το μήνα. Και λέμε ειδικά την Acorn, γιατί φαίνεται να έχει πάρει τα επάνω της με τις τελευταίες πωλήσεις του Archimedes.

Πάνω στη μεγάλη χαρά της λοιπόν ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει το φημολογούμενο νέο A3000 στην εκπληκτική τιμή των 1.000 λιρών (332.000 δρχ.). Το νέο αυτό A3000 θα βασίζεται στη νέα έκδοση του επεξεργαστή ARM 3 (Acorn Risc Machine), ο οποίος θα κάνει το μηχάνημα τουλάχιστον 10 φορές πιο γρήγορο από το υπάρχον A3000.

Για όσους δε ενδιαφέρονται για τα νούμερα, το νέο Acorn θα μπορεί να εκτελέσει 15 εκατομμύρια εντολές το δευτερόλεπτο (15 Mips). Σαν μέτρο σύγκρισης (αν και δεν είναι απόλυτα σωστό) ένα μέτριο AT συμβατό ή η Amiga 500 μπορεί να φτάσει το 1 Mip.

Το μηχάνημα αυτό - μας είπε η Acorn - θα κυκλοφορήσει πολύ σύντομα στα μαγαζιά και δεν θα αντικαταστήσει τα A500 και A400, όπως ακουγόταν. Αντίθετα μπορεί τα παλαιότερα αυτά μηχανήματα να γίνουν πολύ πιο φτηνά.

Το ενδιαφέρον είναι ότι αναμένεται εντός των ημερών να γίνει η ανακοίνωση ενός φορητού Archimedes. Το μηχάνημα αυτό θα είναι βέβαια αρκετά ακριβότερο από το βασικό Archimedes, αλλά θα βασίζεται στο ARM3. Επίσης, θα μπορεί να γίνει ένα από τα πιο ισχυρά φορητά, ικανό να τρέξει και αυτό ακόμα το Unix.

Βέβαια και σε αυτή την περίπτωση είναι ποιος θα αγοράσει ένα φορητό Archimedes, τη στιγμή που ούτε η Apple τα κατάφερε στο χώρο των φορητών, στον οποίο έχουν κυριαρχήσει τα IBM συμβατά. Ας προσπαθήσουμε όμως. Ποτέ δεν ξέρεις τι γίνεται σε αυτή την αγορά.

Και κάτι καινούριο. Κυκλοφορεί από αυτό το μήνα στην Αμερική

φοιτοι των σχολών για business μου είναι άχρηστοι. Οποιος νομίζει ότι μπορεί να σου πει τι θα γίνει με την εταιρία σου σε πέντε χρόνια, λέει αηδίες".

ΤΟ ΤΟΠ–ΤΕΝ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Αυτό το μήνα σας έχουμε ό,τι καλύτερο ανεξαρτήτου μηχανήματος, γιατί σκεφτήκαμε να μη ρίχνουμε κάθε μήνα τους αναγνώστες μας που έχουν ακόμα 8-μπιτα μηχανήματα. Αρα λοιπόν το "ενοποιημένο" τοπ-τεν έχει ως εξής:

1. Last Ninja 3 (System 3)
2. Teen Mut. Hero Turtles (Mirrorsoft)
3. Viz (Virgin)
4. Mickey Mouse (Sega)
5. Dizzy Collection (Code Masters)
6. Lemmings (Psygnossis)
7. Super Monaco G.P. (U.S. Gold)
8. Lotus Turbo Challenge (Gremlin)
9. Final Whistle (ANCO)
10. Golden Axe (Sega)

ΞΑΝΑ ΟΙ ΧΕΛΩΝΕΣ

Η Mirrorsoft, μετά την εκπληκτική επιτυχία που είχε με τα ΧελωνοNinja, αποφάσισε να βγάλει και το Turtles II που θα βασίζεται στο arcade της Konami. Η ανακοίνωση Τύπου λέει ότι αυτό θα είναι το καλύτερο Χελωνο-παιχνιδο. Ουφ! Το έγραψα και ξελάφρωσα.

ΚΑΙ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ!

Ελπίζουμε να μην ήσαστε ανάμεσα στους χιλιάδες αναγνώστες που έπεσαν θύματα της πρωταπριλιάτικής μας φάρσας τον περασμένο μήνα και μας τηλεφώνησαν εναγωνίως να μάθουν αν το Εδώ Λονδίνο σταμάτησε. Μας συγκινήσατε πραγματικά, αλλά μπορείτε να ησυχάσετε. Πλάκα ήταν. Οχι τίποτα άλλο δηλαδή, αλλά να κρατάμε και τα έθιμα. Αντε λοιπόν, και ... του Χρόνου!

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

από τη Verbum το πρώτο περιοδικό της "νέας γενιάς" περιοδικών. Το περιοδικό αυτό λέγεται Verbum Interactive και δεν τυπώνεται σε χαρτί αλλά σε ... CD ROM!

Το περιοδικό αυτό κοστίζει 50 δολάρια (περίπου 10.000 δρχ.) και μπορεί να διαβαστεί από όσους έχουν το κατάλληλο CD-player και φυσικά κάποιο πρόγραμμα που να διαβάζει CD-Roms (αν και η Verbum δίνει μαζί με το κάθε περιοδικό της και το πρόγραμμα για τα Mac, ενώ έχει υποσχεθεί να κυκλοφορήσει και το πρόγραμμα για τα PCs μέχρι τον επόμενο μήνα).

Το Interactive χρησιμοποιεί όλα τα πλεονεκτήματα του CD-ROM και έτσι το πρώτο τεύχος περιέχει σαν "αφιέρωμα" στα multimedia, άρθρα που συνοδεύονται με πραγματικές επιδείξεις ... κινουμένων σχεδίων ΚΑΙ μουσικής. Και όταν λέμε μουσική, εννοούμε από πραγματικούς μουσικούς όπως ο Todd Rundgren και ο Graham Nash.

Οι αναγνώστες λοιπόν του περιοδικού αυτού δεν διαβάζουν απλώς ότι ένα παιχνίδι έχει καλά γραφικά και απίθανη μουσική. Τα βλέπουνε και τα ακούνε, αν θέλουν. Ή ακόμα μπορούν να διαβάζουν μία ιστορία με την κατάλληλη μουσική υπόκρουση, όπως την ήθελε ο συγγραφέας (φαντάζεστε να διαβάζετε το Εδώ Λονδίνο με υπόκρουση από βροχές και καταιγίδες ή καλύτερα - για να είμαστε και στο κλίμα της εποχής - με υπόκρουση από το Raiders on the Storm!).

Ή ακόμα θα μπορούσε ο ίδιος ο συγγραφέας να διαβάζει το άρθρο του μπροστά στην οθόνη σας!

Εμπρός λοιπόν κύριε αρχισυντάκτα, να κάνουμε και το Pixel σαν το Interactive! Αν και τώρα που το ξανασκέφτομαι, δεν είμαι τόσο σίγουρος για το τελευταίο. Δηλαδή, βλέποντας τις φωτογραφίες των συνεργατών του Pixel από τη σελίδα των περιεχομένων, σας ενδιαφέρει πολύ να τους βλέπετε και μέσα από την Amiga σας; (ΣΗΜ.: εξαιρείται βέβαια ο υπέρλαμπρος και γοητευτικότατος αρχισυντάκτης μας.)

Και με αυτά τα ολίγα θα σας αφήσουμε και αυτό το μήνα. Από το Λονδίνο με ζήλια γι' αυτούς που γνωρίζουν ότι το χρώμα του ουρανού την άνοιξη δεν είναι μαύρο και δεν χιονίζει στα ορεινά και μέχρι τον άλλο μήνα

Γεια και Χαρά
Βασίλης Κωνσταντίνου

■

Είστε ο παντοδύναμος Θεός Horus

Eye of Horus



Ανακαλύψτε τα PIXELOσημα και αποκτήστε πλούσια δώρα, προσφορά της THIRD WAVE

Ξαναζήστε τώρα, στους λαβύρινθους της αρχαίας πυραμίδας, την αγωνία του μύθου του Horus

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42, ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOPS

ΑΘΗΝΑ: *ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17 (κάθετη ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ) ΤΗΛ.: (01) 3601761*

ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: *ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7 ΤΗΛ.: (031) 284.864* ***ΗΡΑΚΛΕΙΟ/ΚΡΗΤΗ:*** *ΚΟΡΑΗ 26 (δίπλα στο ξενοδοχείο ASTORIA) ΤΗΛ.: (081) 242 503*

ΠΡΩΤΑ

...Θα ήθελα επίσης να μάθω αν συμφέρει να συνδεθώ στο HELLASPAC - και οικονομικά και από άποψη ποιότητας επικοινωνίας. Μήπως ξέρετε και πώς γίνεται η σύνδεση;
Ευχαριστώ πολύ
Δημήτρης Αλεξίου

Για να συνδεθείς στο HELLASPAC, χρειάζεται απλά μια αίτηση στον ΟΤΕ. Τις λεπτομέρειες της σύνδεσης - και τα οικονομικά - θα σου τα πουν εκεί. Γενικά, το HELLASPAC προσφέρει καλύτερη επικοινωνία από τις κανονικές γραμμές του ΟΤΕ, αν και υπάρχουν παράπονα όσον αφορά την ευκολία σύνδεσης. Υπήρξε φίλος που προσπαθούσε επί δύο ώρες να πιάσει μέσω HELLASPAC μία τράπεζα πληροφοριών στην Αγγλία, χωρίς αποτέλεσμα - ο δε "δικός" μας Αντώνης έχει ακόμα χειρότερες εμπειρίες. Πάντως, από άποψη κόστους, πληρώνεις περίπου 50% λιγότερο από το κανονικό τιμολόγιο του ΟΤΕ. (Για τις άλλες ερωτήσεις σου διάβασε το τεύχος Ιανουαρίου '91.)

Αγαπητό PIXEL
Θέλω να μου πεις από τη στήλη "πρώτα βήματα" πώς μπορώ να συνδέσω ένα drive 5,25" στον 6128. Επίσης, θέλω να μάθω αν μπορώ να γυρίζω τις δισκέτες των 5,25" από την άλλη πλευρά (για να γράφω και εκεί).
Ευχαριστώ πολύ
Δημήτρης Παργιωτάκης

Το να συνδέσεις ένα drive 5,25" στον Amstrad, είναι πολύ απλό: αρκεί να ενώσεις το βύσμα του drive στην κατάλληλη θύρα του Amstrad! Αν το drive είναι single - sided (μιας πλευράς - μιας κεφαλής) δεν χρειάζεται να ανησυχείς άλλο. Η λειτουργία του είναι ίδια ακριβώς με αυτή του drive των 3,5" του 6128.
Για τη χρήση των δισκετών 5,25" τώρα, αρκεί να τρυπήσεις το κάλυμμα σε δύο σημεία επιπλέον: μια τρύπα - όπως αυτή που υπάρχει στην επάνω (καλή) πλευρά - που πρέπει να την κάνεις στο ίδιο ακριβώς σημείο της κάτω πλευράς και είναι το σημείο απ' όπου το drive ξεκινάει το χώρισμα των sectors. Σε αυτή την περιφέρεια η δισκέτα (το μαγνητικό υλικό) έχει μία μικρή τρύπα και πρέπει η τρύπα της επάνω πλευράς, της κάτω πλευράς και η τρύπα του μαγνητικού υλικού να είναι σε μία ευθεία. Επίσης, χρειάζεται ένα ακόμα άνοιγμα, στη μία πλευρά της δισκέτας, ακριβώς απέναντι από το άνοιγμα που υπάρχει για το write protection και είναι ακριβώς για το write protection της δεύτερης πλευράς.
Πρέπει αυτά τα ανοίγματα να γίνονται πολύ προσεκτικά για να μην καταστραφεί το μαγνητικό υλικό. Πάντως, πολύς κόσμος χρησιμοποιεί τα drives κατ' αυτόν τον τρόπο και έτσι έχουν κυκλοφορήσει και ειδικοί "διακορευτές" για δισκέτες 5,25". Εξάλλου κάνω και εγώ την ίδια δουλειά με το δικό μου drive - με ξυραφάκι!
Πιθανόν να υπάρχουν drives 5,25" διπλής όψεως - με δύο κεφαλές - για τα οποία, όμως, θα πρέπει να απευθυνθείς στα καταστήματα. Αν βρεις, δεν χρειάζονται τέτοιες διαδικασίες - οι δισκέτες θα "χωράνε 360 ή και περισσότερα kilobytes. Ισως με κάποιο software που τα συνοδεύει.



Αγαπητό περιοδικό
Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου και μελλοντικός hacker! Θέλω να μου πεις πώς μπορώ να κάνω τα προγράμματά μου να τρέχουν με 1 CPM. Επίσης, αν υπάρχει άλλος τρόπος να μην εμφανίζει directory η δισκέτα, αλλά τα προγράμματα να τρέχουν κανονικά - με κάποιον τρόπο.
Φιλικά
Παύλος Αναγνώστου

Επειδή η στήλη δεν έχει πολλές σελίδες στη διάθεσή της, δεν γίνεται να σου πω αναλυτικά τη μέθοδο με την οποία τα προγράμματα τρέχουν με 1 CPM. Πολύ γενικά, πρέπει η δισκέτα να είναι φορμαρισμένη σε SYSTEM και στο πρώτο track (track 0), στον πρώτο sector (sector 41) πρέπει να βρίσκεται ο loader του προγράμματός σου, ίσως και το πρόγραμμα που θα "ρυθμίζει" τις παραμέτρους του drive, αν έχεις κάποιο διαφορετικό format στην υπόλοιπη δισκέτα. Κάπου στη δισκέτα (...) θα βρίσκεται το πρόγραμμά σου που, αν είναι σε γλώσσα μηχανής, θα τα καταφέρεις εύκολα, αν είναι σε BASIC θα πρέπει να περιμένεις κάποιο θέμα, που - ελπίζω σύντομα - θα ετοιμάσουμε για σένα. Για να μην εμφανίζει directory η δισκέτα, μπορείς να δηλώσεις τα περιεχόμενά της σαν SYSTEM ή - αν έχεις διάθεση - να "σκαλίσεις" τους sectors με το directory, με κάποιο sector editor. Πρέπει να ξέρεις ότι δίνοντας "CAT" ο 6128 ψάχνει τους sectors με το directory και ξεκινάει να τυπώνει τον πρώτο χαρακτήρα του πρώτου ονόματος, που βρίσκει εκεί, αν το αρχείο δεν έχει δηλωθεί SYSTEM. Ετσι, αν κάπου στο directory βάλεις ένα ανύπαρκτο αρχείο γεμάτο κενά με τους ακραίους χαρακτήρες - και στο όνομα και στο extension - να είναι CHRS (15) και CHRS (6), μπορείς

ΒΗΜΑΤΑ

να φτιάξεις το directory, όπως θέλεις. Το CHRS (15) απενεργοποιεί την οθόνη και περιμένει μέχρι να "βρει" το CHRS (6) που την επαναφέρει. Κάπου σε παλαιότερο τεύχος έχω ξαναγράψει για το θέμα directory στον 6128, αλλά μάλλον πρέπει να ετοιμάσω κάτι καινούριο, μια και οι hackers πληθαίνουν!

Αγαπητό PIXEL
Απέκτησα πρόσφατα έναν Amstrad 6128 και έχω φτιάξει ένα πρόγραμμα σε d-Bace II (σε CPM). Εχω μια απορία: το αρχείο που έχω δημιουργήσει έχει μέγεθος 107 kbytes (στο directory). Πώς γίνεται και το φορτώνει το CPM, αφού αφήνει - όπως ξέρω - 61 kbytes ελεύθερης μνήμης;

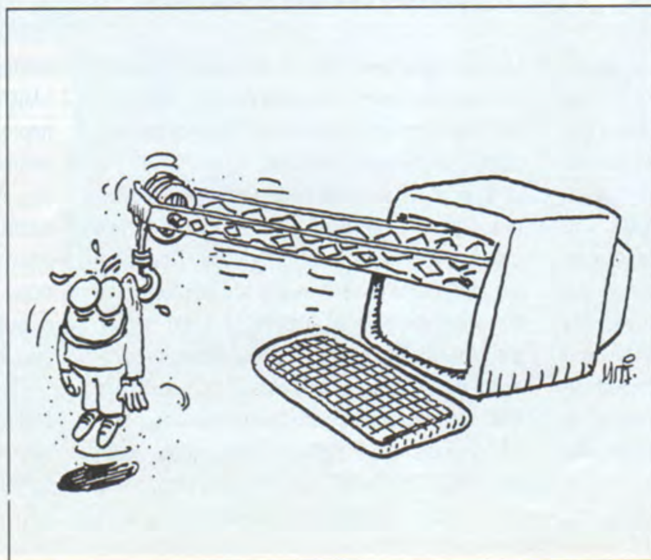
Απλό! Φορτώνεις κάθε φορά το "κομμάτι" εκείνο του αρχείου που ζητάς να διαβάσεις. Η d-Base (και άλλα προγράμματα) φορτώνουν στην ελεύθερη μνήμη του υπολογιστή ένα μόνο μέρος του αρχείου που επεξεργάζονται κάθε φορά. Δεν πρόσεξες ότι το drive μερικές φορές δουλεύει, εκεί που εσύ "διαβάζεις" κάποια μέρη του αρχείου σου;

Αγαπητό περιοδικό
Συμβαίνει να είμαι κάτοχος ενός Atari 1040 ST και ενός Ad - Compatible (286/16 MHz). Αναρωτιέμαι αν μέσω του PC - Ditto (ή κάποιου άλλου emulator) είναι δυνατόν να τρέξω τα WINDOWS στον ST. Επίσης, αν προσθέσω σκληρό δίσκο και κάρτα AT (στον Atari) για να γίνει κανονικό AT, θα έχω κάποιο όφελος;
Φιλικά
Αλέξης Παπαδημητρίου

Πρωτότυπο!!! Είναι η πρώτη φορά που ακούω τέτοια ιδέα! Ο καημένος ο Atari όλα τα είχε, τα windows του λείπανε!
Δεν πρόσεξα την ημερομηνία που έστειλες το γράμμα σου, αλλά μου φαίνεται πρωταπριλιάτικο. Για να σοβαρευτούμε πώντως (γίνεται;), δεν έχω προσπαθήσει να μεταφέρω WINDOWS στον ST. Είναι 50% πιο αργός από έναν PC των 4,77 MHz. Τα windows, αν τελικά τρέχουν στο ST, θα έχουν ένα πλεονέκτημα: θα σου επιτρέπουν να φτιάχνεις και να πίνεις από έναν καφέ (!) ανάμεσα σε δύο διαδοχικές ενέργειες, οπότε θα το απολαμβάνεις!
Αν βάλεις κάρτα AT και σκληρό, θα έχεις κέρδος ένα σκληρό δίσκο. Αυτό γιατί, ο μεν Atari θα γεμίσει εξαρτήματα που πιθανόν να τον ενοχλούν σαν Atari, το δε AT που - σχεδόν - θα σχηματίσεις, θα έχει περιττά εξαρτήματα - τον ST - και θα του λείπουν (;) οι θύρες επέκτασης, η μισή κάρτα οθόνης (η VGA είναι πια standard) και το drive των 5,25". Τελικά, θα έχεις μισό AT, αμφίβολης λειτουργικότητας και μισό ST. Και όλα αυτά για να γλιτώσεις κουτί, τροφοδοτικό, μνήμη και ίσως το drive, έξοδα δηλαδή λιγότερα από 100.000 δραχμές. Η προσωπική μου γνώμη σε τέτοιες περιπτώσεις είναι ένας ST και ένας AT. Ετσι κι αλλιώς, σε σύντομο χρόνο θα θέλεις κάτι καλύτερο - πάρε ένα AT και βάλτου ό,τι θέλεις αργότερα και καλύτερα άσε τον Atari να μένει Atari.
(Ακουσα ότι ετοιμάζουν emulator για τον Atari που θα εξομοιώνει πλυντήριο πιάτων!)

Αγαπητό PIXEL
Σου ξαναγράφω μετά από καιρό για το θέμα του drive του Amstrad 6128. Μου είχες γράψει ότι μπορώ να φορμάρω δισκέτες με 43 tracks. Οσο όμως και να προσπαθώ, στο τελευταίο track το drive κάνει κάτι κρακ - κρακ και μετά βγάζει read fail. Υπάρχει άλλος τρόπος για να "βγάλω" 43 tracks; Μήπως φταίει το drive;
Ευχαριστώ εκ των προτέρων
Γιώργος Αθανασίου

Δεν μου γράφεις πώς φορμάρεις (ή τουλάχιστον προσπαθείς) τα 43 tracks. Πέρα απ' αυτό, δεν έγραψα ότι το 43ο track είναι σίγουρο. Πιστεύω ότι το drive μπορεί να βγάλει 43 tracks (το δικό μου βγάζει - του Δ.Α. επίσης βγάζει, τα άλλα γιατί όχι;), όμως κανείς δεν μπορεί να είναι σίγουρος γι' αυτό. Αν το drive σου δεν "σηκώνει" 43 tracks, καλύτερα να μην το παρακάνεις. Αυτά τα πραγματάκια είναι κάπως ευαίσθητα και καμιά φορά χαλάνε. Εξάλλου 5 - 10 kbytes παρακάτω σε μια δισκέτα δεν είναι και πολύ σημαντικό πράγμα.



Αγαπητοί φίλοι
Θα ήθελα να μάθω δύο πράγματα:
α. Μπορώ να βάλω άλλη οθόνη στον Amstrad 6128; Εχω ήδη μία πράσινη. Αλλά έχω και ένα έγχρωμο monitor που το έχω συνδέσει σε ένα Atari ST και θέλω να ξέρω αν συνδέεται στο 6128.
β. Στο ST μπορώ να βάλω κάποια μονόχρωμη οθόνη - όχι του Atari - αλλά κάποια πράσινη; Η οθόνη του 6128 συνδέεται στον ST; Η πράσινη οθόνη που έχω είναι η κανονική του 6128 και η έγχρωμη είναι μία Philips.
Ευχαριστώ πολύ
Παύλος Γεωργακόπουλος

Κατ' αρχάς το monitor του 6128 περιέχει και το τροφοδοτικό του υπολογιστή, οπότε μην ελπίζεις να το αλλάξεις, εκτός και αν καταφύγεις σε πατέντες.
Αν ασχοληθείς, μπορείς να συνδέσεις το monitor της Philips, αλλά θα χρειαστεί να κάνεις τις απαραίτητες συνδέσεις στις δύο (διαφορετικές) θύρες και επίσης θα χρειαστείς ένα τροφοδοτικό για τον 6128.
Για το ST τώρα, μπορείς να συνδέσεις την οθόνη του 6128 (με την κατάλληλη πατέντα) αλλά για τη μεσαία και χαμηλή ανάλυση. Αυτό σημαίνει ότι απλά, αντί για το έγχρωμο της Philips, θα έχεις την ίδια ανάλυση στο πράσινο του Amstrad. Για την υψηλή ανάλυση του Atari, δεν νομίζω ότι μπορείς να βρεις συμβατό monitor μονόχρωμο, εκτός από το ίδιο το Atari, γιατί ο Atari στην υψηλή ανάλυση έχει κάποιες διαφορές στις συχνότητες του monitor - γι' αυτό εξάλλου το μονόχρωμο του Atari είναι ασύμβατο με οτιδήποτε άλλο. Για περισσότερα όμως, καλύτερα να καταφύγετε σε κάποιον καλό ηλεκτρονικό.
ΦΙΛΑΚΙΑ
Β.Τ.

Δημοσιογραφική δεοντολογία και συγγραφική αξιοπρέπεια

Από το 1983 που κυκλοφόρησε το πρώτο τεύχος του Pixel μέχρι σήμερα, φίλοι αναγνώστες, έχουν κυκλοφορήσει πολλά περιοδικά για home computing. Οι παλιότεροι από σας θα θυμούνται ίσως το ZX Microforum, το Computing, την ελληνική έκδοση του ZAP (!), το Micromad, το Ε.Π.Τ.Α. το Sprite και άλλα περιοδικά για οικιακούς υπολογιστές που σήμερα δεν υπάρχουν πια. Επειδή το Pixel είναι το παλιότερο περιοδικό του χώρου και εκείνο με τη μεγαλύτερη κυκλοφορία ανάμεσα σε όλα ανεξαιρέτως τα ελληνικά περιοδικά υπολογιστών, είναι λογικό τα νέα περιοδικά που κυκλοφορούν να προσπαθούν να μιμηθούν το ύφος, το στυλ αλλά και την ύλη του Pixel. Να προσπαθούν δηλαδή να "αντιγράψουν" τη συνταγή της επιτυχίας. Μέχρι ένα σημείο αυτό είναι θεμιτό και αρκετά συνηθισμένο σε οποιαδήποτε αγορά και σε οποιοδήποτε προϊόν. Από ένα σημείο και μετά όμως το πράγμα αγγίζει τα όρια της πρόκλησης (και ίσως του ποινικά κολάσιμου). Ετσι με πραγματική κατάπληξη διαβάσαμε στο τεύχος - Απριλίου 1991 - περιοδικού για Home micros το Special Review που το Pixel είχε δημοσιεύσει στο τεύχος Ιουλίου - Αυγούστου 1990! Το άρθρο, που έχει γράψει ο μόνιμος συντάκτης του Pixel Ξ. Αδαμαντίδης, αφορούσε το γνωστό πρόγραμμα γραφικών "Photon Paint" και δημοσιεύτηκε χωρίς άδεια στο εν λόγω περιοδικό, και μάλιστα κουτσουρεμένο και ανυπόγραφο. Για να δείτε ακριβώς περί τίνος πρόκειται, δημοσιεύουμε φωτογραφίες των σελίδων του original και του παραφρασμένου κομματιού, καθώς και σχολιασμό από το συντάκτη που έγραψε το αυθεντικό άρθρο. Το Pixel πιστεύει ότι παρόμοιες ενέργειες είναι ανεπίτρεπτες και ότι έντυπα που ακολουθούν τέτοιες πρακτικές καταδικάζονται στη συνείδηση των αναγνωστών.

γράφει ο Ξενοφών Αδαμαντίδης

Τα τελευταία χρόνια, όπως όλοι γνωρίζουμε, τα home computers έχουν γνωρίσει μια τεράστια επιτυχία και διάδοση. Αμεση συνέπεια αυτού του γεγονότος είναι από τη μια μεριά ο προγραμματιστικός οργασμός που χαρακτηρίζει τα software houses και από την άλλη η αυξανόμενη κυκλοφορία των σοβαρών περιοδικών εντύπων του χώρου. Παράλληλα έκαναν την εμφάνισή τους και νέα περιοδικά, ανταποκρινόμενα στην αυξανόμενη κίνηση. Ο πλουραλισμός των περιοδικών για home micros όμως, αντί να εξυπηρετήσει την πληροφόρηση των αναγνωστών, όπως λογικά θα περίμενε κανείς, έκανε φανερό ότι ένα μέρος του χρησιμοποιεί πρακτικές, που σε τελευταία ανάλυση βαίνουν ενάντια στον αναγνώστη και προσβάλλουν τη δημοσιογραφική δεοντολογία και τη συγγραφική αξιοπρέπεια.

Αφορμή γι' αυτό το άρθρο στάθηκε ένα δημοσίευμα που με έκπληξη διαβάσαμε σε ένα από τα νέα περιοδικά του χώρου. Πρόκειται για ένα ανυπόγραφο review του σχεδιαστικού προγράμματος PHOTON PAINT 2, σε τεύχος που κυκλοφόρησε τον Απρίλιο. Οπως πιθανότατα θα θυμούνται οι αναγνώστες μας, στο PIXEL του Ιουλίου το καλοκαίρι που μας πέρασε, δημοσιεύσαμε την αναλυτική παρουσίαση του PHOTON PAINT, του προγράμματος που μας έστειλε η εταιρία που το αντιπροσωπεύει επίσημα στην Ελλάδα. Φανταστείτε την έκπληξή μας, όταν διαβάζοντας το παραπάνω περιοδικό διαπιστώσαμε ότι το review που δημοσίευε, στο συντριπτικά μεγαλύτερο μέρος του, ήταν παρμένο αυτούσιο από τη δική μας παρουσίαση! Επρόκειτο για μια θρασύτατη αποσπασματική αναδημοσίευση της δικής μας παρουσίασης χωρίς να ρωτηθεί γι' αυτό ούτε ο εκδότης ούτε ο αρχισυντάκτης ούτε καν εγώ, ο συγγραφέας του άρθρου.

Για του λόγου το αληθές και για να μη νομίζετε ότι υπερβάλλουμε, σας παραθέτουμε ένα απόσπασμα και από τα δυο άρθρα για να διαπιστώσετε και μόνοι σας το εμφανέστατο της αντιγραφής. Στο PIXEL λοιπόν του Ιουλίου,

PHOTON PAINT

Λίγο-πολύ όλοι μας έχουμε βρεθεί σε εκθέσεις υπολογιστών, και έχουμε χαζέψει μπροστά σε κάποιο όμορφο demo, σε κάποια εντυπωσιακή γραφική παράσταση.

Τα εντυπωσιακά γραφικά πάντα προκαλούν το ενδιαφέρον του κοινού, και συχνά χαρακτηρίζουν και τις αγοραστικές του προτιμήσεις, είτε πρόκειται για hardware είτε για software.

Τον Ξενοφώντα Αδαμαντίδη

Κάπως έτσι πρέπει να σκέφτηκαν στην Commodore, κι έφτιαξαν την Amiga, έναν υπολογιστή που κατασκευάστηκε κυρίως για την ανάδειξη εξαιρετικών γραφικών δυνατοτήτων, και που όπως ήταν αναμενόμενο, βρήκε την ανάλογη υποστήριξη από αξιόλογα σχεδιαστικά προγράμματα. Ενα από αυτά είναι το PHOTON PAINT της Microillusions, που θα μας μυήσει σήμερα στα μυστικά της καλλιτεχνικής σχεδίασης. Πράγματι, είναι εντυπωσιακό το πόσο εύκολα μπορεί να κάνει κανείς ένα απλό σκίτσο χρησιμοποιώντας το PHOTON PAINT, αλλά και το πόσο μακριά μπορεί να φτάσει σχεδιάζοντας πια σε επαγγελματικό επίπεδο. Γραφίστες, μακετίστες, λιθογράφοι, θα βρουν στο πρόγραμμα αυτό ένα φιλικό συνεργάτη, αλλά και όσοι από σας δεν τα πηγαίνετε και τόσο καλά με το μάθημα των καλλιτεχνικών, ήρθε η ώρα να δείξετε τι πραγματικά αξίζετε με τον πιο σύγχρονο και αποτελεσματικό τρόπο. Μόλις το πρόγραμμα φορτώσει, μεταφερόμαστε στο menu των κυρίως επιλογών, με την παλέτα των χρωμάτων. Διαλέγουμε πρώτα πρώτα τα χρώματα που θέλουμε στη βούρτσα και στο background, με το left και το right mouse button αντίστοιχα, αφού βάλουμε τον κέρσορα πάνω στο χρώμα. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στην πάνω δεξιά γωνία των επιλογών, και πατώντας το αριστερό mouse button, εμφανίζονται οι ρυθμίσεις της απόχρωσης, της φωτεινότητας και της έντασης των χρωμάτων που διαλέξαμε, και στις οποίες φυσικά μπορούμε να επέμβουμε. Από το menu αυτό, που λέγεται fast menu, διαλέγουμε επίσης το μέγεθος και το σχήμα της βούρτσας μας, και το είδος των γραμμών (ευθείες, καμπύλες, διακεκομμένες ή συνεχόμενες). Μια σπουδαία επιλογή του fast menu είναι αυτή που μας δίνει τη δυνατότητα να μεγεθύνουμε όποιο σημείο του σκίτσου θέλουμε, σε διάφορους βαθμούς μεγέθυνσης, και να επέμβουμε κάνοντας πιο ακριβείς κινήσεις.

Μπορούμε έτσι να σχεδιάσουμε με επιτυχία κάποια σημεία που αποκτούν μεγαλύτερη ακρίβεια, αλλά και να περάσουμε πιο σίγουρα τις διορθώσεις μας, χωρίς να φοβόμαστε ότι θα αλλοιώσουμε το σκίτσο μας, αλλάζοντας ακόμη και pixel με pixel.

Επιλογή που θα μας απασχολήσει πολύ στη συνέχεια είναι το Scissors/Lasso Tool, με την οποία περικλείουμε όποιο κομμάτι της εικόνας θέλουμε σε κάποιο πλαίσιο (Scissors) ή σε οποιοδήποτε άλλο σχήμα (lasso), και αντικαθιστούμε με αυτό τη βούρτσα μας. Τώρα, με την κίνηση του mouse κινείται και το κομμάτι της εικόνας που διαλέξαμε, και πατώντας το left mouse button, το τοποθετούμε σε όποιο μέρος της οθόνης και όσες φορές θέλουμε.

Αλλες επιλογές μας από το Fast Menu, είναι η παρεμβολή γραμματοσειρών (Text Tool), η ματαίωση της τελευταίας κίνησης (Undo), το Restore Previous Brush Tool, που κρατάει στη μνήμη την τελευταία επιλογή του Scissors/lasso Tool, το Fill Toll που γεμίζει με χρώμα κάποιο σχέδιο στην οθόνη, και το Pix Tool που κάνει το λεγόμενο pixelization: Χωρίζει δηλαδή την οθόνη σε μεγάλα pixels, που το καθένα παίρνει το χρώμα που κυριαρχούσε στο μέρος της εικόνας που αντικατέστησε. Θα το έχετε δει σε κάποια video-clips όπου η εικόνα γίνεται όλο "χρωματιστά κουτάκια".

Αφού κάνουμε τις βασικές επιλογές μας, που μπορεί να γίνουν και από το πληκτρολόγιο, κλείνουμε το παράθυρο για να έχουμε ελεύθερη την οθόνη (ή το μετακινούμε σε ελεύθερο μέρος της), και το επαναφέρουμε όποτε το χρειαστούμε, ή πατώντας το πλήκτρο Help ή επιλέγοντας το Fast Menu από το Project menu.

Το Project menu είναι το πρώτο απ' τα menus της μπάρας επιλογών, που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης. Περιλαμβάνει γνωστές λίγο-πολύ λειτουργίες, όπως το να καθαρίζουμε την οθόνη (που έτσι παίρνει το background χρώμα του Fast Menu), να κάνουμε save, load, print και delete κάποιου file που αποθηκεύσαμε, κάποιου σκίτσου που τελειώσαμε, ή που θέλουμε να συνεχίσουμε, ή κάποιου έτοιμου που θέλουμε να τροποποιήσουμε (τέτοια files έχει η Sample Art and Intorial δισκέτα, που συνοδεύει το πρόγραμμα), καθώς και το να καθορίσουμε τα base colors που προτιμάμε (είναι τα χρώματα που θα χρησιμοποιήσει το Ham mode της Amiga για την εμφάνιση των 4096 χρωμάτων που, όπως λέει, μπορεί να δείξει στην οθόνη). Εδώ όμως μη βιάζεστε, γιατί χρειάζεται προσοχή. Το να γίνει κάποια παράλειψη στα base colors,

Στο σχέδιο βοηθούν πολύ και οι βούρτσες. Βλέπουμε εδώ μερικές απ' τις λειτουργίες του menu "BRUSH".

Βλέπουμε εδώ ένα μέρος της εικόνας μεγεθυμένο. Η μεγέθυνση μπορεί να φτάσει σε πολύ μεγάλα επίπεδα, και σας επιτρέπει να δουλέψετε ακόμα και pixel - pixel.

Δείγμα των δυνατοτήτων του Photon Paint σε ασπρόμαυρο σκίτσο.

Δουλειά με χρώμα. Η οθόνη που βλέπετε έχει φτιαχτεί εξ ολοκλήρου στο Photon Paint.

HIT 90%

PHOTON PAINT

Το PHOTON PAINT-II ... Πράγματι είναι εντυπωσιακό το πόσο εύκολα μπορεί να κάνεις ένα απλό σκίτσο, χρησιμοποιώντας το PHOTON PAINT-II αλλά και το πόσο μακριά μπορεί να φτάσει σχεδιάζοντας σε επαγγελματικό επίπεδο.

Αφού το πρόγραμμα φορτώσει βρισκόμαστε στο menu των κυρίως επιλογών, με την παλέτα των χρωμάτων. Αρχικά διαλέγουμε τα χρώματα που θέλουμε στη βούρτσα και στο background, με το left και right mouse button αντίστοιχα, αφού βάλουμε τον κέρσορα πάνω στο χρώμα. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στην πάνω δεξιά γωνία των επιλογών, και πατώντας το αριστερό mouse button εμφανίζονται οι ρυθμίσεις της απόχρωσης της φωτεινότητας και της έντασης των χρωμάτων που διαλέξαμε και στις οποίες φυσικά μπορούμε να επέμβουμε. Το menu αυτό ονομάζεται fast menu και μπορούμε επίσης να διαλέγουμε από αυτό το μέγεθος και το σχήμα της βούρτσας μας, το είδος των γραμμών (ευθείες, καμπύλες, διακεκομένες ή συνεχόμενες).

Μια σπουδαία επιλογή του fast menu είναι αυτή που μας δίνει την δυνατότητα να μεγενθύνουμε όποιο σημείο του σκίτσου θέλουμε, σε διάφορους βαθμούς μεγένθυνσης, και να επέμβουμε κάνοντας πιο ακριβείς κινήσεις. Μπορούμε έτσι να σχεδιάσουμε με επιτυχία κάποια σημεία που απαιτούν μεγαλύτερη ακρίβεια, αλλά και να περάσουμε πιο σίγουρα τις διορθώσεις μας, χωρίς να φοβόμαστε ότι θα αλλοιώσουμε το σκίτσο μας, αλλάζοντας ακόμη την εικόνα μας pixel προς pixel.

Μια ακόμα πολύ σημαντική επιλογή είναι το Scissors/Ψαλίδι με την οποία περικλείουμε όποιο κομμάτι της εικόνας θέλουμε σε κάποιο πλαίσιο, και αντικαθιστούμε με αυτό τη βούρτσα μας. Τώρα με την κίνηση του mouse κινείται και το κομμάτι της εικόνας που διαλέξαμε, και πατώντας το left mouse button, το τοποθετούμε σε όποιο μέρος της οθόνης και όσες φορές θέλουμε. Αλλες επιλογές από το fast menu, είναι η παρεμβολή γραμματοσειρών (Text Tool), η ματαίωση της τελευταίας κίνησης (Undo), το Restore Previous Brush Tool, που κρατάει στην μνήμη την τελευταία επιλογή του Scissors Tool, το Fill Tool που γεμίζει με χρώμα κάποιο σχέδιο στην οθόνη, και το Pix Tool που κάνει το λεγόμενο pixelization: Χωρίζει δηλαδή την οθόνη σε μεγάλα pixels, που το καθένα παίρνει το χρώμα που κυριαρχούσε στο μέρος της εικόνας που αντικατέστησε.

Αφού κάνουμε τις βασικές επιλογές μας, που μπορεί να γίνουν και από το πληκτρολόγιο, κλείνουμε το παράθυρο για να έχουμε ελεύθερη την οθόνη (ή το μετακινούμε σε ελεύθερο μέρος της), και το επαναφέρουμε όποτε το χρειαστούμε πατώντας το πλήκτρο Help ή επιλέγοντας το fast menu από το ... "Project".

... περιλαμβάνει γνωστές λειτουργίες, όπως το να καθαρίζουμε την οθόνη, να κάνουμε save, load, print και delete κάποιου file που αποθηκεύσαμε, κάποιου σκίτσου που τελειώσαμε, ή που θέλουμε να συνεχίσουμε, ή κάποιου έτοιμου που θέλουμε να τροποποιήσουμε.

διαβάζουμε:

"Μόλις το πρόγραμμα φορτώσει, μεταφερόμαστε στο menu των κυρίως επιλογών, με την παλέτα των χρωμάτων. Διαλέγουμε πρώτα πρώτα τα χρώματα που θέλουμε στη βούρτσα και στο background, με το left και το right mouse button αντίστοιχα, αφού βάλουμε τον κέρσορα πάνω στο χρώμα. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στην πάνω δεξιά γωνία των επιλογών, και πατώντας το αριστερό mouse button, εμφανίζονται οι ρυθμίσεις της απόχρωσης, της φωτεινότητας και της έντασης των χρωμάτων που διαλέξαμε, και στις οποίες φυσικά μπορούμε να επέμβουμε. Από το menu αυτό, που λέγεται fast menu, διαλέγουμε επίσης το μέγεθος και το σχήμα της βούρτσας μας, και το είδος των γραμμών (ευθείες, καμπύλες, διακεκομμένες ή συνεχόμενες). Μια σπουδαία επιλογή του fast menu είναι αυτή που μας δίνει τη δυνατότητα να μεγεθύνουμε όποιο σημείο του σκίτσου θέλουμε, σε διάφορους βαθμούς μεγέθυνσης, και να επέμβουμε κάνοντας πιο ακριβείς κινήσεις.

Μπορούμε έτσι να σχεδιάσουμε με επιτυχία κάποια σημεία που αποκτούν μεγαλύτερη ακρίβεια, αλλά και να περάσουμε πιο σίγουρα τις διορθώσεις μας, χωρίς να φοβόμαστε ότι θα αλλοιώσουμε το σκίτσο μας, αλλάζοντας ακόμη και pixel με pixel."

Στο άλλο περιοδικό ο συντάκτης, χωρίς προφανώς να τον πολυαπασχολήσει η πρωτοτυπία του άρθρου του, γράφει: *"Αφού το πρόγραμμα φορτώσει, βρισκόμαστε στο menu των κυρίως επιλογών, με την παλέτα των χρωμάτων. Αρχικά διαλέγουμε τα χρώματα που θέλουμε στη βούρτσα και στο background, με το left και right mouse button αντίστοιχα, αφού βάλουμε τον κέρσορα πάνω στο χρώμα. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στην πάνω δεξιά γωνία των επιλογών, και πατώντας το αριστερό mouse button, εμφανίζονται οι ρυθμίσεις της απόχρωσης, της φωτεινότητας και της έντασης των χρωμάτων που διαλέξαμε και στις οποίες φυσικά μπορούμε να επέμβουμε. Το menu αυτό ονομάζεται fast menu και μπορούμε επίσης να διαλέγουμε από αυτό το μέγεθος και το σχήμα της βούρτσας μας, το είδος των γραμμών (ευθείες, καμπύλες, διακεκομμένες ή συνεχόμενες). Μια σπουδαία επιλογή του fast menu είναι αυτή που μας δίνει τη δυνατότητα να μεγεθύνουμε όποιο σημείο του σκίτσου θέλουμε, σε διάφορους βαθμούς μεγέθυνσης, και να επέμβουμε κάνοντας πιο ακριβείς κινήσεις. Μπορούμε έτσι να σχεδιάσουμε με επιτυχία κάποια σημεία που απαιτούν μεγαλύτερη ακρίβεια, αλλά και να περάσουμε πιο σίγουρα τις διορθώσεις μας, χωρίς να φοβόμαστε ότι θα αλλοιώσουμε το σκίτσο μας, αλλάζοντας ακόμη την εικόνα μας pixel προς pixel".*

Επίσης στο PIXEL διαβάζουμε:

"Αλλες επιλογές μας από το Fast Menu είναι η παρεμβολή γραμματοσειρών (Text Tool), η ματαίωση της τελευταίας κίνησης (Undo), το Restore Previous Brush Tool, που κρατάει στη μνήμη την τελευταία επιλογή του Scissors/lasso Tool, το Fill Tool που γεμίζει με χρώμα κάποιο σχέδιο στην οθόνη, και το Pix Tool που κάνει το λεγόμενο pixelization. Χωρίζει δηλαδή την οθόνη σε μεγάλα pixels, που το καθένα παίρνει το χρώμα που κυριαρχούσε στο μέρος της εικόνας που αντικατέστησε.

Θα το έχετε δει σε κάποια videoclips όπου η εικόνα γίνεται όλο 'χρωματιστά κουτάκια'.

Αφού κάνουμε τις βασικές επιλογές μας, που μπορεί να γίνουν και από το πληκτρολόγιο, κλείνουμε το παράθυρο για να έχουμε ελεύθερη την οθόνη (ή το μετακινούμε σε ελεύθερο μέρος της), και το επαναφέρουμε όποτε το χρειαστούμε ή πατώντας το πλήκτρο Help ή επιλέγοντας το Fast Menu από το Project menu."

Στο άλλο περιοδικό ο συντάκτης γράφει:

"Αλλες επιλογές από το fast menu είναι η παρεμβολή γραμματοσειρών (Text Tool), η ματαίωση της τελευταίας κίνησης (Undo), το Restore Previous Brush Tool, που κρατάει στη μνήμη την τελευταία επιλογή του Scissors Tool, το Fill Tool που γεμίζει με χρώμα κάποιο σχέδιο στην οθόνη, και το Pix Tool που κάνει το λεγόμενο Pixelization: χωρίζει δηλαδή την οθόνη σε μεγάλα pixels, που το καθένα παίρνει το χρώμα που κυριαρχούσε στο μέρος της εικόνας που αντικατέστησε. Αφού κάνουμε τις βασικές επιλογές μας, που μπορεί να γίνουν και από το πληκτρολόγιο, κλείνουμε το παράθυρο για να έχουμε ελεύθερη την οθόνη (ή το μετακινούμε σε ελεύθερο μέρος της), και το επαναφέρουμε όποτε το χρειαστούμε πατώντας το πλήκτρο Help ή επιλέγοντας το fast menu από το menu 'Project'."

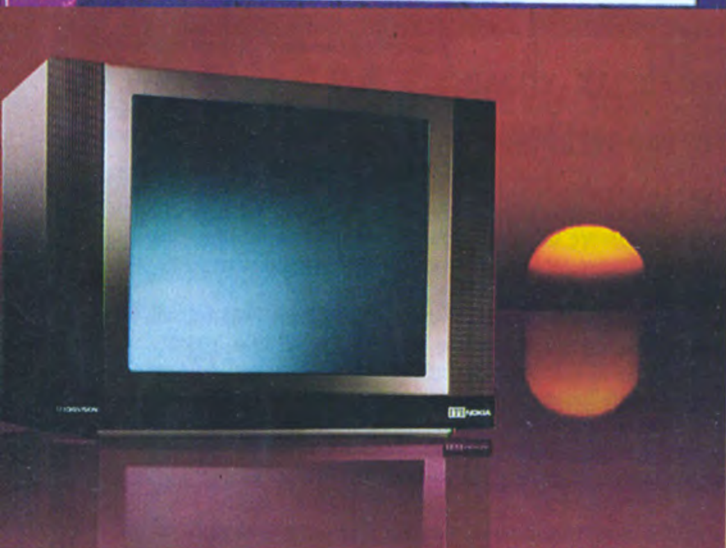
Τα άρθρα παρουσιάζουν τόσες ομοιότητες σε όλη τους την έκταση που αναρωτιέται κανείς πώς σκέφτηκε ο συντάκτης και κάθισε να γράψει αυτό το άρθρο. Πέρα από κάθε πρόθεση, η αντιγραφή ενός άρθρου εκτός του ότι είναι αντίθετη με τις αρχές της δημοσιογραφικής δεοντολογίας και του θεμιτού ανταγωνισμού, όταν γίνεται κατά λέξη, μαρτυρεί μια επιπολαιότητα που μας κάνει να απορούμε: μα καλά, δεν του πέρασε από το μυαλό ότι θα μπορούσε να εργαστεί με άλλο τρόπο; Γιατί, ακόμα κι αν δεν είχε υπόψη του το εν λόγω πρόγραμμα, θα μπορούσε, αν ήθελε, διαβάζοντας προσεκτικά το PIXEL, τουλάχιστον να περιγράψει τις λειτουργίες του PHOTON PAINT με δικό του τρόπο, χωρίς να μας αντιγράφει. Στο κάτω κάτω είμαστε το πρώτο περιοδικό σε κυκλοφορία και σε ενημέρωση και κάπου κατανοούμε ότι είναι "φυσικό" να παρακολουθούν το PIXEL για την ενημέρωσή τους και εν γένει για την επαγγελματική τους βελτίωση (όση βέβαια επιτρέπει ο μιμητισμός). Ομως στην προκειμένη περίπτωση, ο συντάκτης του άρθρου δεν μπήκε στον κόπο να αλλάξει τουλάχιστον τη σειρά του κειμένου, να κάνει μερικές στοιχειώδεις αλλαγές, έτσι για τα μάτια του κόσμου. Παρέλειψε έστω ν' αναφέρει πως το άρθρο αποτελεί αναδημοσίευση από προηγούμενο τεύχος του PIXEL ή να κάνει τέλος πάντων μία αναφορά στις πηγές του.

Τι να πει κανείς. Να μιλήσει για δημοσιογραφική δεοντολογία, όταν δεν υπάρχει σεβασμός προς τον κόπο του άλλου (όπως άλλωστε υπαγορεύει η στοιχειώδης συναδελφική αλληλεγγύη), είναι μάλλον άσκοπο. Ενα πράγμα μόνο μας παρηγόρησε: τα σχόλια που έκαναν οι αναγνώστες όταν διαπίστωσαν το εν λόγω συμβάν.

■









Η οθόνη έρχεται από την άκρη της εικόνας, γίνεται σφαίρα, κατρακυλάει κάτω, ξαναγίνεται τετράγωνο, αναποδογυρίζει, φεύγει με τούμπες στο βάθος, ξανάρχεται, για να διαλυθεί στο τέλος με μια θεαματική έκρηξη.

T.V. COMPUTER GRAPHICS

του Α. Λεκόπουλου

Μια τηλεοπτική εκπομπή, ένα επεισόδιο του Computer Show ας πούμε, για να φτάσει στην τελική του μορφή, σε αυτή που βγαίνει στον αέρα, περνάει από διάφορα στάδια επεξεργασίας. Αρχικά έχουμε τα γυρίσματα που γίνονται στο studio. Φυσικά, μη φανταστείτε ότι γυρίζεται όλη η εκπομπή με ένα γύρισμα. Το αποτέλεσμα είναι ότι μετά από οκτώ περίπου ώρες γυρισμάτων έχουμε ένα υλικό που είναι σε διάρκεια πολύ περισσότερο από τον πραγματικό χρόνο της εκπομπής. Το υλικό αυτό πρέπει να σταχυολογηθεί και στη συνέχεια να μονταριστεί. Τι σημαίνει όμως μοντάζ; Ουσιαστικά είναι η μεταγραφή του υλικού με τη σειρά που θέλουμε σε μια νέα βιντεοκασέτα. Ταυτόχρονα με τη μεταγραφή προστίθενται και τα διάφορα εφέ καθώς και ο ήχος. Να πούμε όμως μερικά τεχνικά στοιχεία απαραίτητα για τη συνέχεια. Η εικόνα που βλέπουμε στην τηλεόραση αποτελείται από κινηματογραφικά καρέ που περνούν μπροστά από τα μάτια του τηλεθεατή με ταχύτητα 25 καρέ ανά δευτερόλεπτο. Με αυτόν τον τρόπο δίνεται η εντύπωση της κίνησης. Τα επαγγελματικά μηχανήματα video έχουν τη δυνατότητα να "κολλήσουν" δύο λήψεις στο επίπεδο του ενός καρέ. Το γεγονός αυτό, σε συνδυασμό με τα διάφορα σκηνοθετικά τρικς, μπορεί να δώσει εντυπωσιακά αποτελέσματα ή να ενώσει δύο διαφορετικές λήψεις και να τις κάνει να φαίνονται σαν μία. Επάνω στη video tape, εκτός από την εικόνα της κάμερας, τα επαγγελματικά videos γράφουν και ένα timecode. Με τον τρόπο αυτό, το κάθε καρέ έχει το δικό του κωδικό και είναι δυνατή η ανίχνευση, ο εντοπισμός του και κατά συνέπεια η κόλληση, όπου θέλουμε.

Ολα αυτά ωστόσο θα ήταν πολύ δύσκολα, αν τα έκανε ένας άνθρωπος με το χέρι, δεδομένου ότι σε κάθε εικοσάλεπτη κασέτα αποθηκεύονται περίπου 30.000 καρέ εικόνας. Ετσι, στα εργαστήρια του video μοντάζ υπάρχουν υπολογιστές που ελέγχουν τρία ή και παραπάνω videos ταυτόχρονα. Οι υπολογιστές αυτοί δεν είναι τίποτ' άλλο από IBM 286 προγραμματισμένοι κατάλληλα ώστε να δίνουν εντολές στα videos. Για το σκοπό αυτό χρειάζεται βέβαια και το κατάλληλο hardware. Η επικοινωνία γίνεται με το πρωτόκολλο RS422 που εξασφαλίζει μεγάλη ταχύτητα. Ετσι ο χειριστής έχει μπροστά του μία κονσόλα και μία οθόνη, στην οποία βλέπει τα διάφορα στοιχεία του κάθε video: σε ποιο σημείο της κασέτας βρίσκεται (ανάλογα με το time code), ποια είναι η επόμενη προγραμματισμένη ενέργεια κ.λπ. Τέτοια συστήματα έχουν τη δυνατότητα να ελέγχουν μέχρι και τρία videos που θα παίζουν, ένα που θα γράφει (recorder) και βέβαια τον ήχο. Τα video recorders έχουν συνήθως δύο (ή και παραπάνω) κανάλια ήχου. Σε καθένα από αυτά μπορεί να γραφτούν ανεξάρτητοι ήχοι και αντίστοιχα να μεταγραφούν σε άλλο tape. Το κόλπο αυτό χρησιμοποιείται κατά κόρον και μπορεί να δώσει κάποια εντυπωσιακά εφέ. Στον τομέα αυτό χρησιμοποιείται κυρίως αναλογική τεχνολογία (analog read/write), όπου όλες οι μεταγραφές γίνονταν με μαγνητικό τρόπο. Ετσι όμως, σε κάθε μεταγραφή υπάρχει απώλεια σε ποιότητα χρωμάτων, ευκρίνειας κ.λπ. Τελευταία όμως έχει αρχίσει να βάζει και εδώ το χέρι της η ψηφιακή τεχνολογία. Ετσι έχουν κυκλοφορήσει ψηφιακά επαγγελματικά videos που, όσες μεταγραφές και να κάνουν, δεν χάνουν σε ποιότητα, πράγμα φυσικό, αφού κάνουν ψηφιακή εγγραφή. Κάπου εδώ σταματάει και ο τομέας που οι υπολογιστές ελέγχουν τα videos και ξεκινάει ένας άλλος: ο τομέας των ψηφιακών εφέ στην εικόνα.

Ολα αυτά τα εφέ που βλέπουμε στα τηλεοπτικά κανάλια γίνονται μέσα από κάποιους υπολογιστές. Τα εφέ αυτά μπορούν να είναι freeze ή real time. Τι σημαίνουν αυτά; Freeze σημαίνει να πάρουμε ένα καρέ "παγωμένο" και να του κάνουμε τα διάφορα κόλπα, ενώ real time σημαίνει να έχουμε τα εφέ, αλλά χωρίς παγωμένα καρέ. Φανταστείτε, ας πούμε, έναν κύβο στην οθόνη σας που η κάθε του πλευρά να δείχνει δια-





φορετική εικόνα, χωρίς αυτή να είναι παγωμένη. Ολα αυτά βέβαια εξαρτώνται από τον εξοπλισμό που διαθέτει ο καθένας. Για το σκοπό αυτό κυκλοφορούν ειδικά μηχανήματα που ονομάζονται ADO. Πρόκειται για επεξεργαστές εικόνας με υψηλή ανάλυση. Η λογική της λειτουργίας τους είναι αρκετά απλή: συνδέονται στο video και ψηφιοποιούν τις εικόνες που περνούν από μέσα τους.

Μόλις γίνει αυτό, μπορούν να τις επεξεργαστούν ανάλογα με το πώς τα έχει προγραμματίσει ο κατασκευαστής τους: άλλα μπορούν να περιστρέψουν την εικόνα σε όλους τους άξονες και να την "εξαφανίσουν" στο βάθος, άλλα μπορούν να της δώσουν διάφορα σχήματα (σφαίρα, κύβο κ.λπ.) και διάφορα άλλα. Ολα βέβαια είναι θέμα κόστους - άλλωστε αυτό είναι το κυριότερο χαρακτηριστικό των ADOs: είναι πανάκριβα, αφού είναι επαγγελματικά (μιλάμε για ποσά της τάξης των 20.000.000 δρχ.). Ωστόσο, τον τελευταίο καιρό έχουν γίνει κάποιες προσπάθειες για να μπουν φθηνότερα συστήματα στο χώρο αυτό. Τα φθηνότερα συστήματα δεν είναι άλλα από μερικούς υπολογιστές υψηλών όμως δυνατοτήτων: IBM 386, Amiga 3000 κ.λπ.

Εχουν κυκλοφορήσει διάφορες κάρτες (το Video Toaster για παράδειγμα) που μετατρέπουν τους υπολογιστές αυτούς σε ADOs αποδεκτών δυνατοτήτων. Ωστόσο οι επαγγελματίες του χώρου μάλλον σνομπάρουν αυτά τα μηχανήματα θεωρώντας τα χαμηλών δυνατοτήτων. Αυτό βέβαια δεν απέχει και πολύ από την αλήθεια, αφού σε καμιά περίπτωση η Amiga 3000 δεν μπορεί να αποκτήσει όλες τις δυνατότητες ενός καλού ADO (προς το παρόν τουλάχιστον). Απλώς μπορεί με μικρότερο κόστος να κάνει σχεδόν ίδια δουλειά. Εκεί όμως που τα πράγματα διαφοροποιούνται κάπως είναι στον τομέα δημιουργίας και επεξεργασίας εικόνας. Φαντάζομαι πως όλοι θα έχετε δει τα διάφορα φανταστικά κλιπάκια του ΑΝΤ1 TV, ή τη διαφήμιση της HELPA με την κίτρινη ομπρέλα. Σε αυτή την τελευταία, έγιναν πρώτα όλα τα γυρίσματα σε εξωτερικούς χώρους, με ηθοποιούς κ.λπ. και κατόπιν μπήκε η ομπρέλα, αφού πέρασε όλη η εικόνα μέσα από υπολογιστή για ψηφιακή επεξεργασία. Φαντάζεστε τι τράβηξαν οι άνθρωποι που έφτιαξαν το φιλμάκι για να φωτίσουν την ομπρέλα με το ίδιο φως που υπήρχε στα γυρίσματα, να της δώσουν την ίδια γωνία και πολλές άλλες χρονοβόρες μικρολεπτομέρειες.

Ο εξοπλισμός που απαιτείται για να γίνει μια τέτοια δουλειά είναι πολύ μακριά από το hardware που μπορεί να έχει ακόμα και ένας πολύ καλός οικιακός υπολογιστής. Κυκλοφορούν κάποια graphics workstations που είναι φτιαγμένα (τόσο σαν hardware όσο και σαν software) αποκλειστικά για να φτιάχνουν γραφικά. Οι αναλύσεις τους και τα χρώματα που μπορούν να βγάλουν στην οθόνη αγγίζουν αστρονομικούς αριθμούς - το ίδιο φυσικά και οι τιμές τους. Εμείς μιλήσαμε με δύο επαγγελματίες του χώρου που έχουν πολυετή προϋπηρεσία και πείρα και έχουν κάνει πολλές δουλειές που τις βλέπουμε καθημερινά και ίσως δεν διακρίνουμε την ύπαρξη του υπολογιστή.



ZOOBIDON

Θα μπορούσε να είναι όνομα adventure game, αλλά είναι μια εταιρία παραγωγής και επεξεργασίας εικόνας. Οι δουλειές που αναλαμβάνει είναι πολλών ειδών. Μπορεί για παράδειγμα να δημιουργήσει ολόκληρη διαφημιστική ταινία στον υπολογιστή, αλλά και να επεξεργαστεί και να εμπλουτίσει με computer graphics έτοιμο υλικό. Μέσα στις δουλειές της είναι και η διαφήμιση της Δέλτα "Η Δέλτα της Γειτονιάς". Απ' ό,τι θα θυμάστε, ήταν ένα spot φτιαγμένο εξ ολοκλήρου στον υπολογιστή, που έδειχνε τη διαδρομή μέσα σε μία πόλη με τις εκκλησίες της, τα κτήριά της και όλα τα υπόλοιπα. Νομίζω ότι θα συμφωνείτε πως είναι αρκετά εντυπωσιακή.

Για την κατασκευή του φιλμ αυτού, αλλά και για όλες τις παρόμοιες δουλειές, εργάζεται μια ολόκληρη ομάδα από ανθρώπους.

Αρχικά υπάρχει ο πελάτης που λέει τι θέλει. Στην προκειμένη περίπτωση πήγε μια διαφημιστική εταιρία στη Zoobidon και απλώς της είπε ότι θέλει ένα φιλμάκι που να δείχνει ό,τι βλέπει ένας άνθρωπος που περπατάει μέσα σε μια πόλη. Από κει και πέρα ανέλαβε το δημιουργικό τμήμα της εταιρίας. Κατ' αρχήν ένας αρχιτέκτονας σχεδίασε τη μακέτα της υποτιθέμενης πόλης σε χαρτί. Κατόπιν έγινε το modelling, πέρασαν δηλαδή τα κτίσματα και τις δισδιάστατες εικόνες στον υπολογιστή, μέσα από διάφορα πακέτα ζωγραφικής και paintboxes. Ολα αυτά κάτω από την καθοδήγηση σκηνοθέτη που έλεγε στο χειριστή του υπολογιστή πώς θα φωτίσει τους χώρους, από ποιες γωνίες, ποια χρώματα θα χρησιμοποιήσει κ.λπ.

Στη συνέχεια φτιάχτηκε ένα μοντέλο animation που έδειχνε την υποθετική πορεία της κάμερας στη διαφήμιση. Τον πορεία αυτή την είδε και μελέτησε ο άνθρωπος που θα έγραφε τη μουσική για να "δέσει" τον ήχο με την εικόνα.

Κατόπιν αυτού μπήκε μπροστά η καθαρά υπολογιστική δουλειά. Οι computers ανέλαβαν το ray tracing, να κάνουν δηλαδή τη δισδιάστατη εικόνα τρισδιάστατη, να τη φωτίσουν και να τις δώσουν τις κατάλληλες φωτοσκιάσεις. Και φυσικά να υπολογίσουν τα διάφορα frames της κίνησης. Αυτή η τελευταία δουλειά, παρόλο που χρησιμοποιούνται οι πιο εξελιγμένοι video processors, είναι αρκετά χρονοβόρα και μπορεί να φάει από δύο - τρεις ώρες μέχρι μια ολόκληρη νύχτα. Ο χρόνος εξαρτάται από τον αριθμό των αντικειμένων που πρέπει να κινηθούν και βέβαια από τον αριθμό των frames του animation. Με λίγα λόγια σταματήστε να στραβοκοιτάτε την Amiga σας κάθε φορά που αργεί να σας υπολογίσει κάποιο ray tracing.

Ομως, τι hardware και τι software χρησιμοποιούνται για να γίνουν όλα αυτά τα όμορφα πράγματα; Εδώ αρχίζουν τα ωραία. Η Zoobidon χρησιμοποιεί κάποιες video κάρτες που κάθονται επάνω σε Compaq 386 στα 25 MHz. Ωστόσο εδώ δεν χρησιμοποιείται τόσο ο επεξεργαστής του υπολογιστή, όσο κάποια τσιπάκια επεξεργασίας εικόνας (video processors) που έχει η κάρτα. Πρόκειται για κάποιους επεξεργαστές της Intel και της Texas Instruments ειδικά φτιαγμένους για την επεξεργασία της εικόνας. Μιλάμε βέβαια για ανάλυση όχι 6.400x400 και 4.096 χρώματα, αλλά για πολύ υψηλότερα standards. Τα μηχανήματα αυτά μπορούν να παράγουν κανονική τηλεοπτική εικόνα τόσο σε ανάλυση όσο και σε χρώματα.



Μαζί με τις κάρτες αυτές δίνεται και το ανάλογο software που τρέχει σε περιβάλλον MS DOS ή UNIX. Πρόκειται τόσο για κάποια πακέτα ζωγραφικής όσο και για πακέτα επεξεργασίας - κατασκευής μοντέλων, ray tracing και φυσικά animation. Μεγάλο ρόλο σε αυτή τη δουλειά παίζει, όπως καταλαβαίνετε, και η ικανότητα αποθήκευσης. Υπάρχουν τεράστιες απαιτήσεις από το software. Αρκεί να σας πω ότι σκληρός δίσκος 600 Gigabytes χωράει μόλις 2,5 λεπτά animation ή εικόνα επεξεργασμένη από τα μηχανήματα. Σαν πραγματικός χρόνος βέβαια είναι πολύ μικρός, αλλά για τα δεδομένα της τηλεόρασης μπορούμε να πούμε ότι αρκεί. Ταυτόχρονα με τους σκληρούς δίσκους υπάρχουν και tape streamers μεγάλης χωρητικότητας και ταχύτητας που μπορούν να κρατήσουν backup της δουλειάς.

Ο εξοπλισμός της Zoobidon περιλαμβάνει και δύο σουίτες για μοντάζ (μία αναλογική και μία ψηφιακή). Ολα τα μηχανήματα είναι συνδεδεμένα σε δίκτυο για να εξασφαλίζεται η γρήγορη διεκπεραίωση της δουλειάς. Σε μία από τις δύο σουίτες του μοντάζ είδαμε κρυμμένη και μια Amiga 2000.

Αισθανθήκαμε λίγο πιο περήφανοι και ρωτήσαμε τον άνθρωπο που μας ξεναγούσε σε τι τη χρησιμοποιούν. "Οχι και σε πολλά πράγματα. Κάποια εφέ κειμένου κυρίως" ήταν η απάντηση. "Μα γιατί καλέ μου άνθρωπε, δεν έχει το μηχανάκι και ανάλυση και χρώματα και ταχύτητα;" "Ναι, αλλά δεν φτάνουν τα τηλεοπτικά standards". Σημειώστε ότι δεν μιλάμε για κάποια απλή Amiga (όσο "απλή" μπορεί κανείς να πει την 2000), αλλά για ένα μηχάνημα άγρια πουσαρισμένο: 8 Mbytes RAM, 24bit true color video card, Genlocks και άλλα πολλά εμπριμέ. Από τη συζήτηση που ακολούθησε, μάθαμε ότι η A2000 θεωρείται εκπληκτικό μηχάνημα για γραφικά που προορίζονται για οτιδήποτε άλλο εκτός από τηλεόραση. Η Zoobidon δηλαδή τη χρησιμοποιεί κατά κόρον, όταν έχει να κάνει παρουσιάσεις inhouse για κάποια εταιρία (graphic charts, για παράδειγμα), αλλά όταν έρθει η ώρα της τηλεόρασης, τα πράγματα δυσκολεύουν. Οι αιτίες είναι τεχνικές και αφορούν τη συχνότητα του σήματος video που βγάζει ο υπολογιστής.

Το αποτέλεσμα που βγάζουν όλα αυτά τα μηχανήματα μπορεί να τυπωθεί σε slide, αν πρόκειται για στατική εικόνα (κάποια διαφημιστική σελίδα για περιοδικό), ή σε video tape και film.

ΜΑΓΚΟΣ ΑΕΒΕ

Η εταιρία του κ. Μάγκου είναι από τις παλαιότερες στο χώρο των τηλεοπτικών effects και των computer graphics. Οι δουλειές που έχει κάνει δεν περιορίζονται μόνο στον τηλεοπτικό χώρο, αλλά επεκτείνονται και σε κινηματογραφικές ταινίες. Τα μηχανήματα που είδαμε και εδώ ήταν εξίσου εντυπωσιακά.

Εκτός από τις κλασικές σουίτες μοντάζ, υπάρχουν και κάποια blackboxes που χρησιμοποιούν IBM 386 συμβατούς υπολογιστές για να επικοινωνήσουν με το χρήστη. Λέγοντας blackbox εννοούμε υπολογιστές που είναι "κλειστοί" και περιέχουν το



software τους στη ROM, έχουν τους δικούς τους επεξεργαστές, αλλά χρειάζονται κάποιο interface για να επικοινωνήσουν με το χρήστη, αφού δεν έχουν ούτε πληκτρολόγιο, ούτε κάποιο άλλο user interface. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιούνται οι 386 που αναφέραμε. Μέσα από περιβάλλον UNIX, οι 386 τρέχουν ειδικά προγράμματα που ελέγχουν τα blackboxes και παρουσιάζουν στο χρήστη δεδομένα για την επεξεργασία που κάνουν. Ετσι, ο χρήστης έχει μπροστά του δύο οθόνες: μία από τον 386, στην οποία βλέπει τα data για τη δουλειά, και μία από το blackbox, όπου βλέπει το αποτέλεσμα. Αυτή η δεύτερη οθόνη δεν είναι βέβαια και τόσο συνηθισμένη, αφού φτάνει αρκετά υψηλή ανάλυση και μπορεί να αποδώσει εκατομμύρια χρώματα με εκπληκτική ευκρίνεια. Εννοείται ότι όλοι οι 386 έχουν τη δυνατότητα να ανταλλάξουν data μέσα από κάποιο δίκτυο. Με αυτόν τον τρόπο μπορεί ο ένας υπολογιστής να τελειώσει ένα μέρος της δουλειάς και, πριν περάσει στο επόμενο, να δώσει δεδομένα σε κάποιον άλλο computer για να τα επεξεργαστεί με τη σειρά του.

Το μεγάλο όπλο της εταιρίας όμως ονομάζεται Harry. Πρόκειται για ένα graphics workstation της Quantel που πραγματικά "φυσάει". Υπάρχει η κεντρική μονάδα - ο server - και μερικά τερματικά.

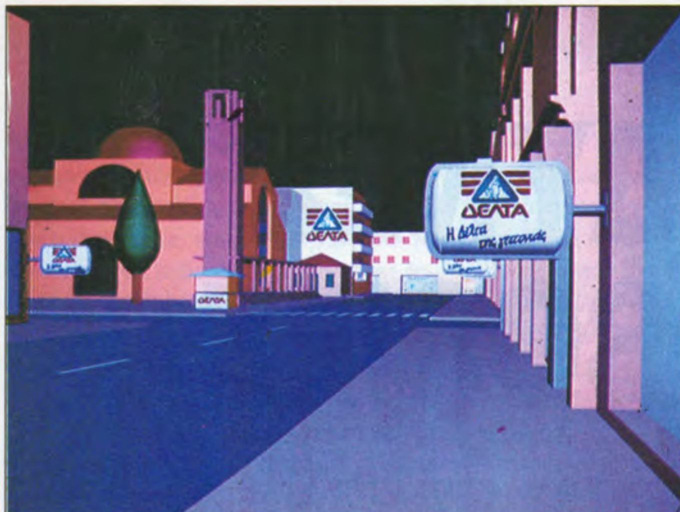
Κάθε τερματικό αποτελείται από μια τεράστια οθόνη (μπορεί να ήταν και 20 ιντσών), ένα πληκτρολόγιο, ένα lightpen και ένα touch pad. Το software που τρέχει το μηχάνημα του επιτρέπει να ελέγξει κάποια videos και να πάρει κομμάτια, τα οποία μπορεί να επεξεργαστεί καρέ - καρέ και κατόπιν να γράψει το επεξεργασμένο αποτέλεσμα σε κάποιο recorder.

Εννοείται ότι όλες οι εγγραφές γίνονται ψηφιακά, για να μην έχουμε τις απώλειες που λέγαμε. Στο κάθε τερματικό τώρα είναι συνδεδεμένο σειριακά ένα PC 286 και ένα ADO. Στο PC αποθηκεύονται κομμάτια της δουλειάς καί μερικά άλλα στοιχεία, ενώ το ADO αναλαμβάνει το δικό του κομμάτι των εφέ. Τα videos βρίσκονται σε διαφορετικό δωμάτιο και μπορούν να τα "δουν" (ελέγξουν) όλα τα τερματικά του Harry. Κάθε χειριστής τώρα δεσμεύει μερικά videos για να δουλέψει, βάζει τα ανάλογα tapes και πηγαίνει στο τερματικό του, στην άλλη αίθουσα. Από εδώ και πέρα δεν χρειάζεται να σηκωθεί, παρά μόνο όταν τελειώσει τη δουλειά του. Σημειώστε ότι υπάρχει η δυνατότητα να μπουν και στατικές εικόνες στο μηχάνημα (κάποιες φωτογραφίες ή slides) παίρνοντας την εικόνα από μια εξωτερική κάμερα - κάτι σαν digitizing υψηλής ποιότητας.

Το καλλιτεχνικό κομμάτι του software επιτρέπει στο χρήστη να κάνει την εικόνα που παίρνει από το video κυριολεκτικά άνω κάτω. Ο Harry διαβάζει κομμάτια από το tape και τα αποθηκεύει στη μνήμη του καρέ - καρέ.

Ο χρήστης τα βλέπει όλα σε σμίκρυνση και μπορεί να διαλέξει κάποια από αυτά για να τα επεξεργαστεί (editing), να τους αλλάξει τη σειρά (και να τα γράψει στο recorder αλλαγμένα), να πάρει ένα κομμάτι από κάποιο κομμάτι από ένα καρέ και να το βάλει











σε κάποιο άλλο και οτιδήποτε άλλο ζητήσετε. Ταυτόχρονα μπορεί να μπει σε λειτουργία και το ADO και να προσθέσει κάποιο εφέ. Ο χρήστης επικοινωνεί με το μηχάνημα σχεδόν αποκλειστικά με το lightpen που το κινεί επάνω στο touch pad. Στην περίπτωσή μας το lightpen χρησιμοποιείται σαν ποντίκι: μπορεί να ενεργοποιήσει menus, να μετακινήσει την εικόνα, να κάνει το editing και όλες τις υπόλοιπες ενέργειες.

Την ώρα που ήμαστε εκεί, η κοπέλα που δούλευε τον Harry έκανε την εξής δουλειά: υπήρχε ένα διαφημιστικό spot κάποιας μάρκας ανδρικών ρούχων. Το spot έδειχνε τρεις ηθοποιούς που περπατούσαν σε ένα μαύρο δωμάτιο που στο βάθος είχε τη φίρμα των ρούχων.

Ο πελάτης είχε ζητήσει να ξεχωρίζει με κάποιο τρόπο ο ένας από τους τρεις άνδρες. Κατά το editing μπήκε μια φωτεινή ακτίνα που "ξεγύριζε" τον έναν από τους τρεις και του δημιουργούσε μια φωτεινή κόκκινη αύρα γύρω του. Στη συνέχεια οι άλλοι δύο εξαφανίζονταν και στο πλάνο έμενε ο τρίτος και η φίρμα ερχόταν σε πρώτο πλάνο, από το βάθος όπου βρισκόταν. Ολα αυτά τα έκανε ο φίλος μας ο Harry. Η κοπέλα, που δούλευε το μηχάνημα, μεγέθυνε το καρέ με το ADO και δημιούργησε τη φωτεινή ακτίνα. Της όρισε το σχήμα, το χρώμα και το μήκος και μετά καθόρισε τις συντεταγμένες της πορείας που θα ακολουθούσε για να "γράψει" το περίγραμμα του άνδρα. Τέλος, όρισε και την ταχύτητα της κίνησης, το χρώμα και το πάχος που θα είχε η αύρα.

Ολο αυτό βέβαια αποτελούταν από καμιά εκατονπενηνταριά καρεδάκια. Αυτά τα δημιούργησε ο Harry αντιγράφοντας το καρέ από το οποίο άρχιζε η κίνηση της ακτίνας. Μετά βέβαια δημιουργήθηκαν και τα υπόλοιπα, όπου εξαφανίζονταν οι άλλοι δύο και γινόταν το εφέ που έφερνε τη φίρμα της εταιρίας σε πρώτο πλάνο. Τέλος, το νέο spot γράφτηκε όλο στο recorder.

Εννοείται ότι κατά το editing υπήρχαν στη διάθεση του χρήστη μερικά εκατομμύρια χρώματα και πλήρης έλεγχος των videos.

Οπως καταλαβαίνετε, κατόπιν αυτού δεν είχα καμιά διάθεση να γυρίσω στο περιοδικό. Απλώς ρώτησα τι ώρα κλείνουν, για να κάτσω να παίξω. Δυστυχώς όμως, όπως μου είπαν οι υπεύθυνοι της εταιρίας, πολλές φορές τα μηχανήματα λειτουργούν και είκοσι ώρες το εικοσιτετράωρο.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αν μη τι άλλο, το άρθρο αυτό μου έδωσε την ευκαιρία να εντυπωσιαστώ και να έρθω σε επαφή με μερικά από τα καλύτερα δείγματα τεχνολογίας στον τομέα της δημιουργίας εικόνας.

Το να δουλέψει κανείς πάνω σε τέτοιους υπολογιστές είναι μια πραγματικά ξεχωριστή εμπειρία. Το ζήτημα είναι ότι οι υπολογιστές έχουν να προσφέρουν πολλά ακόμα στην εικόνα. Σηκώνουν πολλή εξέλιξη ακόμα και το μέλλον θα μας επιφυλάξει πολλές εκπλήξεις - ακόμα και για τους δικούς μας υπολογιστές.

Πριν κλείσω, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κ. Κώστα Ακριτίδη από τη Zoobidon και τον κ. Χρήστο Μάγκο για το χρόνο, τα μηχανήματα που μου διέθεσαν, για τις πολύτιμες τεχνικές τους υποδείξεις και φυσικά για το φωτογραφικό υλικό.

■

ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΕΣ ΑΚΤΙΝΟΒΟΛΙΕΣ

Ο άνθρωπος έμαθε γρήγορα να αντιμετωπίζει εκείνα τα πράγματα που απειλούν την ύπαρξή του. Τις περισσότερες φορές όμως ο εχθρός είναι από μικροσκοπικός έως αόρατος. Στην τελευταία κατηγορία κατατάσσονται και οι ακτινοβολίες.

του ΘΕΟΔΩΡΟΥ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑ

ΑΚΤΙΝΟΒΟΛΙΕΣ

Κανείς γνωστικός άνθρωπος δεν θα έβαζε το κεφάλι του μέσα σε ένα φούρνο μικροκυμάτων εν λειτουργία, ούτε θα στεκόταν κοντά σε ένα ραντάρ έως ότου τα μάτια του ψήνονταν. Φυσικά, δεν θα ήθελε να έχει σαν κατοικίδιο "ζώο" μια μηχανή ακτινογραφιών. Κι όμως, πολλοί από εμάς θα το έκαναν από άγνοια και μόνο. Ακόμα και εγώ, τη στιγμή που γράφω αυτό το άρθρο, βρίσκομαι μόλις μισό μέτρο από μια τέτοια πηγή ακτινοβολίας. Εννοώ φυσικά την οθόνη του υπολογιστή μου. Ολες αυτές οι συσκευές έχουν κάτι κοινό μεταξύ τους: εκπέμπουν ηλεκτρομαγνητικά κύματα. Βέβαια, αυτά τα κύματα δεν αποσπούν μυριάδες ηλεκτρόνια από τα μόρια, με τον τρόπο που το κάνουν οι πυρηνικές βόμβες. Τα αφήνουν στη θέση τους, αλλά σίγουρα τους δίνουν μερικές ενοχλητικές κλωτσιές.

Η ακτινοβολία αυτού του είδους ονομάζεται γενικά "μη ιονισμού". Δεν διαχέεται μόνο από το μόνιτόρ σας, αλλά υπάρχει παντού: τριγύρω από ηλεκτρικά καλώδια υψηλής τάσης, από τηλεοράσεις και κεραίες σταθμών, ακόμα και από ηλεκτρικούς λαμπτήρες.

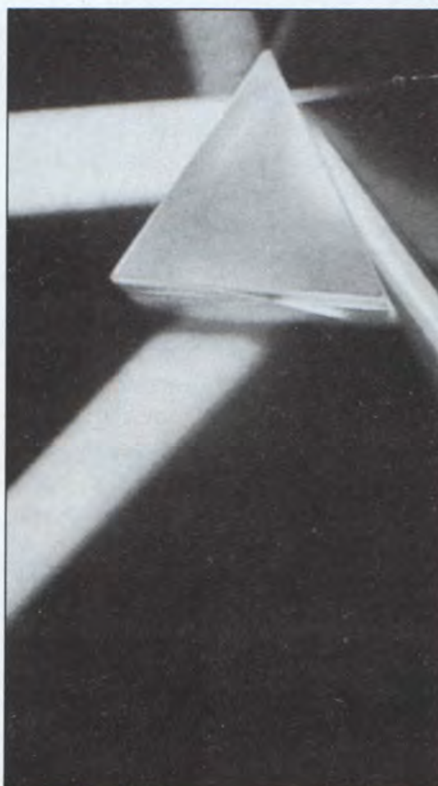
Αντίθετα με άλλες μορφές κυμάτων, αυτές οι ακτινοβολίες δεν υπάρχουν σε φυσική μορφή, με αποτέλεσμα ο άνθρωπος κατά την εξελικτική του πορεία να μην έχει αναπτύξει κάποιον τρόπο φυσικής τους αντιμετώπισης.

ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΙΣ...

Στα τέλη του περασμένου αιώνα η επιστημονική έρευνα βρισκόταν σε μια φάση κατακόρυφης ανόδου. Μια από τις ανακαλύψεις της εποχής ήταν και οι ακτίνες-Χ. Ονομάστηκαν έτσι για να διαφοροποιηθούν από τις μέχρι τότε γνωστές μορφές ακτινοβολίας. Οπως κάθε νέα ανακάλυψη, έτσι και η ακτινοβολία αυτή αντιμετωπίστηκε αρχικά με υπερβολικό ενθουσιασμό αλλά και ελαφρότητα.

Ολοι μιλούσαν για το καινούριο αυτό "παιχνίδι" της επιστήμης, με το οποίο τα ρούχα δεν απέκρυπταν πλέον το περιεχόμενό τους, γεγονός σκανδαλώδες για τα χρηστά ήθη της εποχής.

Οταν ο αρχικός θόρυβος καταλάγιασε, το δαιμόνιο εμπορικό μυαλό κάποιων μπήκε σε λειτουργία. Ετσι, μπορούσες πλέον να συναντήσεις μηχανήματα ακτίνων-Χ σε καταστήματα υποδημάτων, όπου οι πελάτες μπορούσαν να διασκεδάζουν βλέποντας τα δάκτυλα των ποδιών τους να κινούνται μέσα στα παπούτσια που δοκίμαζαν. Παράλληλα άρχισαν να κυκλοφορούν διάφορα σκευάσματα ραδιενεργών αλάτων, με τα οποία - σε συνδυασμό με έκθεση σε ακτίνες-Χ - υποτίθεται πως ο κάθε ηλικιωμένος επανακτούσε το νεανικό του σφρίγος.



Οι ίδιοι οι γιατροί χρησιμοποιούσαν μηχανήματα ακτίνων-Χ, χωρίς να παίρνουν καμιά προφύλαξη τόσο για τους ίδιους όσο και για τους ασθενείς τους, που ανύποπτοι εξέθεταν έτσι τον εαυτό τους σε επικίνδυνες ακτινοβολίες.

Χρειάστηκε να υπάρξουν ανθρώπινα θύματα, που πέθαναν με φριχτούς πόνους από καρκίνο και λευχαιμία, για να τεθούν οι βάσεις των προφυλακτικών μέτρων που πρέπει να λαμβάνονται κατά την έκθεση σε ακτίνες-Χ.

Βλέπουμε λοιπόν την ανακάλυψη να οδηγεί στον όλεθρο, διαμέσου της άγνοιας.

ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΘΑΝΑΤΟΥ

Το 1954 ένας τεχνικός ραδιοφώνου, που εργαζόταν για την τηλεφωνική εταιρία της Νέας Υόρκης, τοποθετήθηκε ως υπεύθυνος τηλεοπτικών εκπομπών στην κορυφή του ψηλότερου τότε ουρανοξύστη του κόσμου, του Empire State Building.

Μόλις το 1965, ορισμένοι γιατροί άρχισαν να υποπτεύονται ότι κάποιο είδος ηλεκτρικών κυμάτων επηρέαζε σημαντικά την όραση, την ακοή και το μυαλό του. Οταν πέθανε, το 1974, ήταν

ήδη ένα σωματικό και ψυχικό ράκος. Δικαστικό προηγούμενο έλαβε χώρα, όταν αποδόθηκε στη χήρα του ένα μεγάλο χρηματικό ποσό από την τηλεφωνική εταιρία, η οποία κατηγορήθηκε ότι τον σκότωσε με τεράστιες και μακροχρόνιες δόσεις ακτινοβολίας.

Από τότε, ειδικευμένοι δικηγόροι σε όλο τον κόσμο αναζητούν και κερδίζουν υποθέσεις ενάντια σε εταιρίες υπολογιστών, εγκαταστάσεων ραντάρ και τηλεοπτικών σταθμών. Σε μια χαρακτηριστική υπόθεση, ένα αμερικανικό δικαστήριο επέβαλε πρόστιμο 35 εκατομμυρίων δολαρίων σε μια εταιρία παραγωγής ηλεκτρικού ρεύματος, η οποία είχε κρεμάσει καλώδια υψηλής τάσης πάνω από το προαύλιο ενός σχολείου: υπήρξαν πολλά κρούσματα λευχαιμίας που δημιούργησαν υποψίες.

ΠΟΛΕΜΙΚΑ ΠΕΙΡΑΜΑΤΑ

Το 1959, σε πειράματα στην Αγγλία επάνω σε λευκά ποντίκια, βρέθηκε ότι εκείνα που είχαν δεχθεί ακτινοβολίες πάνω από κάποιο όριο άρχιζαν να συμπεριφέρονται περίεργα, στη συνέχεια τρελαίνονταν και επακολουθούσε ο θάνατος.

Το ίδιο έτος, οι Αμερικανοί ανακάλυψαν πως οι Σοβιετικοί βομβάρδιζαν με παρόμοιες ακτινοβολίες την πρεσβεία τους στη Μόσχα. Για παραπάνω από είκοσι έτη η ίδια τακτική συνεχιζόταν, αλλά μην έχοντας βρει τρόπο αντιμετώπισης του προβλήματος δεν ενημέρωναν το προσωπικό της πρεσβείας.

Τελικά, το 50% του προσωπικού πέθανε από καρκίνο και ένα 25% εμφάνισε σπάνιες παθήσεις του αίματος. Τώρα, εκείνοι οι διπλωμάτες που παραμένουν ζωντανοί, μηνύουν την ίδια τους την κυβέρνηση για την εγκληματική της αμέλεια.

Βέβαια, οι Αμερικανοί με τη σειρά τους δεν άφησαν ένα τέτοιο μάθημα να πάει χαμένο και έτσι η επόμενη γενιά όπλων κατά του προσωπικού βρίσκεται υπό κατασκευή. Πράγματι, ακτινοπίστολα με την κωδική ονομασία "zapper", που λες και ξεπήδησαν από κάποια ταινία του Flash Gordon ή από επεισόδια του Star Trek, χρησιμοποιούνται - πειραματικά ακόμη - ως φονικά όπλα.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΑΓΧΟΣ

Θα αναρωτηθήκατε ίσως δικαιολογημένα τι σχέση έχουν όλα αυτά με το καθημερινό σας δίωρο (και βάλε) τετ-α-τετ με τον υπολογιστή σας. Κι όμως αγαπητοί μου, μια ασθένεια της εποχής μας, η λεγόμενη "γρίππη των γιάπις", σας απειλεί.

Αν αισθάνεσθε καταπονημένοι, "πεσμένοι" και η αντίσταση του οργανισμού σας στα μικρόβια έχει ελαττωθεί, χωρίς να υπάρχει κάποιος εμφανής λόγος για όλα αυτά, υπάρχουν πολλές πιθανότητες ότι παίζετε ή δουλεύετε υπερβολικά με τον υπολογιστή σας. Τα στατιστικά δεδομένα ιατρικών ερευνών στην Αμερική και τον Καναδά δείχνουν πως άνθρωποι που εργάζονται απέναντι από ένα αναμμένο μόνιτορ αρκετές ώρες καθημερινά, αντιμετωπίζουν το λεγόμενο "ηλεκτρονικό άγχος". Σ' αυτή την κατηγορία περιλαμβάνονται προγραμματιστές, δημοσιογράφοι και μανιώδεις gamers. Σε κάποια χαρακτηριστική περίπτωση στον Καναδά, τέσσερις στις επτά έγκυες γυναίκες στο ίδιο τουριστικό γραφείο, όπου βρίσκονταν καθημερινά, επί πολλές ώρες και χωρίς να λαμβάνουν προφυλάξεις απέναντι από μόνιτορ, γέννησαν παιδιά με σοβαρά προβλήματα υγείας. Γενικά, οι έγκυες με εργασία σε τερματικά υπολογιστών άνω των είκοσι ωρών την εβδομάδα διατρέχουν έναν κατά 80% μεγαλύτερο κίνδυνο αποβολής και γέννησης προβληματικών παιδιών, σε σύγκριση με γυναίκες σε παρόμοιες εργασίες που δεν χρησιμοποιούν όμως υπολογιστές.

ΛΑΜΒΑΝΟΝΤΑΣ ΜΕΤΡΑ

Τα προβλήματα είναι υπαρκτά και μόνο η έλλειψη πληροφόρησης μας εμποδίζει να προφυλαχθούμε. Να λοιπόν ένας ενδεικτικός οδηγός, με το ελάχιστο των μέτρων που πρέπει να λαμβάνουμε, για... να μην μας τα πάρουν κάποιοι άλλοι.

* Οι χειριστές Η/Υ πρέπει να διακόπτουν την εργασία τους για τουλάχιστον δέκα λεπτά μετά από διάρκεια εργασίας το πολύ δύο ωρών.

* Η εργασία απέναντι από μόνιτορ δεν θα πρέπει να ξεπερνά τις είκοσι ώρες την εβδομάδα. Κατά προτίμηση το πολύ τέσσερις ώρες κάθε μέρα, με μέγιστο τις έξι ώρες για μια μόνο ημέρα.

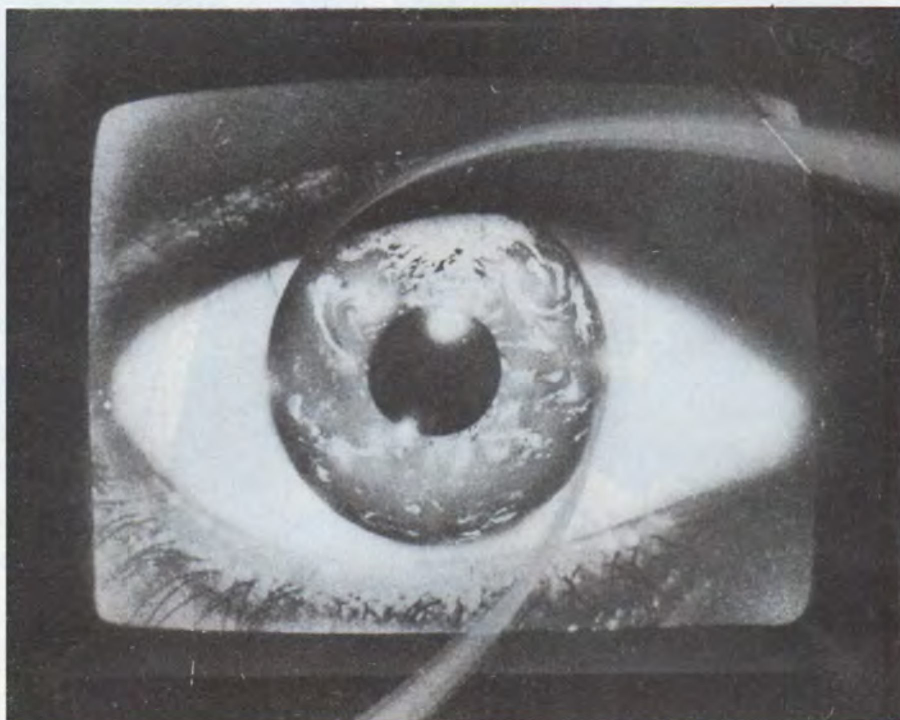
* Οσοι εργάζονται με Η/Υ θα πρέπει να εξετάζουν την όρασή τους σε τακτικά διαστήματα (κάθε τρεις με τέσσερις μήνες).

* Οι γυναίκες που περιμένουν παιδί πρέπει να μπορούν να ζητήσουν τη μεταφορά τους σε εργασία που δεν απαιτεί επαφή με Η/Υ, χωρίς μείωση της αμοιβής ή της βαθμολογικής εξελιξιμότητας.

* Οι εργασίες πρέπει να σχεδιάζονται έτσι ώστε η επαφή με Η/Υ να εναλλάσσεται με άλλου τύπου εργασία, ώστε να ελαττώνεται το "ηλεκτρονικό άγχος" και ο κίνδυνος από τις ακτινοβολίες.

* Οι κατασκευαστές των Η/Υ πρέπει να θωρακίζουν τις οθόνες τους ενάντια στη διαρροή ηλεκτρομαγνητικών ακτινοβολιών και να χρησιμοποιούν γειωμένο σασί.

Τελικά, όλα αυτά πρέπει να γίνουν, εάν θέλουμε να συνεχίσουμε να απολαμβάνουμε τις ευκολίες που προσφέρουν οι υπολογιστές. Και, για να σας πω ένα μικρό μυστικό, εγώ ήδη έκανα το πρώτο βήμα: έβαλα στην οθόνη του υπολογιστή μου ένα καλής ποιότητας φίλτρο!



ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΚΑΤ' ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ COMPUTER GAMES ΣΕ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΤΙΜΕΣ



● Τεχνοψυχαγωγία και πρωτότυπες ιδέες για δώρα.



● Ελληνικά και ξένα έντυπα Πληροφορικής και Νέας Τεχνολογίας.



● OMNI SHOPS και διαστημική εποχή.



● Όλες οι ελληνικές και ξένες εκδόσεις Πληροφορικής.

WING COMMANDER

Διάστημα ίσον "σχεδόν απόλυτο κενό". Αυτό μαθαίνουν όλοι οι μαθητές από τα πρώτα κιόλας σχολικά τους χρόνια. Βέβαια, από την άποψη της ύπαρξης μορφών ζωής, μόνο κενό δεν είναι. Ετσι τουλάχιστον αποδείχτηκε το έτος 2619, όταν το σκάφος της Ομοσπονδίας "Ιάσων" εισχώρησε για πρώτη φορά στον περιφερειακό τομέα του γαλαξία Vega. Ας θυμηθούμε το τραγικό γεγονός. 25 χρόνια πριν, το άοπλο ανιχνευτικό "Ιάσων" συναντά ένα εγκαταλελειμμένο, όπως τουλάχιστον φαίνεται, εχθρικό σκάφος. Η ταυτότητα του σκάφους είναι άγνωστη και για πρώτη φορά η ανθρώπινη φυλή έρχεται σε άμεση επαφή με κάποιο UFO, το οποίο κατά τα φαινόμενα δείχνει να είναι επανδρωμένο. Ο κυβερνήτης του "Ιάσων" Jedora Andropolos (ναι, ήταν ελληνικής καταγωγής) το ρυμουλκεί στο υπόστεγο του ανιχνευτικού, όπου και έρχεται σε επαφή με την Επιτροπή Επικοινωνίας με Ξένες Διάνοιες στη Γη. Η επιτροπή και ο κυβερνήτης συμφωνούν να εξελιχθεί η "φάση προσέγγισης".

Ο σμηναγός Andropolos εκπέμπει το τυπικό σήμα χαιρετισμού. Ολοι στο "Ιάσων" και στη Γη περιμένουν με αγωνία την απάντηση. Τελικά, η σιωπή του UFO λύνεται μετά από 22 ακριβώς λεπτά. Μέσα από



Δείγμα από τα υπέροχα γραφικά του παιχνιδιού. Εδώ βρίσκεστε στο μπαρ με δύο συναδέλφους σας και τον μπάρμαν.

PIXEL HIT 95%



τα πτερύγια του σκάφους ξεπετάγονται δυο ζεύγη όπλων laser, τα οποία σκορπούν το θάνατο στον Andropolos και το πλήρωμα του "Ιάσων". Οι τηλεοπτικές κάψουλες μετάδοσης βλέπουν το ξένο αστρόπλοιο να απομακρύνεται σιγά σιγά από την κόλαση, αφήνοντας αβοήθητους τους λίγους επιζώντες τραυματίες. Σε λίγο η διαφορά πίεσης διαπερνά τα κατεστραμμένα τοιχώματα του "Ιάσων", προκαλώντας μια μεγαλόπρεπη έκρηξη. Στο μεταξύ, στη Γη επικρατεί πανικός. Το αρχικό σοκ του τραγικού θανάτου των 625 επίλεκτων διαδέχεται η UFOφοβία. Η εδώ και τόσα χρόνια καλλιεργούμενη ιδέα ότι οι εξωγήινοι είναι μορφές ζωής περισσότερο εξελιγμένες από την ανθρώπινη, γίνεται αιτία για σπασμωδικές κινήσεις απελπισίας από τον πληθυσμό. Ολοι περιμένουν το σκάφος που προσέγγισε το "Ιάσων" να εμφανίζεται στον ουρανό και να σκορπά τον όλεθρο στο ανθρώπινο γένος. Ευτυχώς τα πράγματα δεν εξελίχθηκαν έτσι. Στην πραγματικότητα, η φυλή των Kilrathi ήταν το ίδιο φοβισμένη και ξαφνιασμένη με μας, αν και η συντριβή του γήινου ανιχνευτικού τους είχε κάνει να βλέπουν με περισσότερη αυτοπεποίθηση την κατάσταση.

Σιγά σιγά η ηρεμία αποκαταστάθηκε και από τις δυο πλευρές, έτσι ώστε να έχουμε το πρώτο πρωτόκολλο συμφωνίας μη επίθεσης μεταξύ των δυο φυλών. Βέβαια όλοι ήξεραν ότι αυτή η συμφωνία δεν θα μπορούσε να σταματήσει τη σύγκρουση μεταξύ δυο μορφών ζωής που ανταγωνίζονταν η μια την άλλη στην κυριαρχία του σύμπαντος. Επειτα από 20 χρόνια παραβιάσεων των κανονισμών και μικροσυμπλοκών στα σύνορα, η γήινη κυβέρνηση κηρύσσει και επίσημα τον πόλεμο στους Kilrathi. Επίσημη αιτία "πράξεις πειρατείας κατ' εξακολούθηση". Οι σφοδρότερες μάχες διεξάγονται στη στρατόσφαιρα του στρατηγικού διαστημικού σταθμού Αλεξάνδρεια. Η μερική αποκρυπτογράφηση των μηνυμάτων αποκαλύπτει σχέδιο επίθεσης ενάντια στις κυβερνητικές βάσεις εκτόξευσης, γεγονός που δίνει τη δυνατότητα στους γήινους να οργανωθούν. Στις επόμενες επιχειρήσεις αποδεικνύεται η ισχυρότερη πολεμική μηχανή που διαθέτουν οι εξωγήινοι, αλλά και η ανδρεία και η επινοητικότητα των γήινων πιλότων, αρετές που τους δίνουν τη δυνατότητα να αντισταθούν με πείσμα και να τρέπουν σε φυγή συνεχώς μεγαλύτερες αριθμητικά εχθρικές δυνάμεις. Ομως ο παράγοντας φθορά δεν έπαυε να αποτελεί ένα αρνητικό σημείο στη γήινη πολεμική δύναμη, και σε έναν μακροχρόνιο πόλεμο, όπως φαινόταν ότι θα είναι ο τωρινός, οι απώλειες θα στοίχιζαν πολύ, αν δεν ανανεώνονταν. Γι' αυτό η Ομοσπονδία ανέθεσε την κατασκευή δυο νέων ναυαρχίδων του στόλου με βαρύ εξοπλισμό, τύπου Bengal. Μετά από δυο χρόνια διασχίζει το διάστημα το Tiger's Claw, το πρώτο σκάφος της σειράς



Πιο δυνατά ΝΕΟΣ!!! Και θα στέκεσαι όρθιος, όταν μου μιλάς!!!



Εδώ βρισκόμαστε μέσα στο κόκπιτ του μαχητικού. Προσοχή, έχετε τον εχθρό στο στόχαστρο. FIRE!!!!

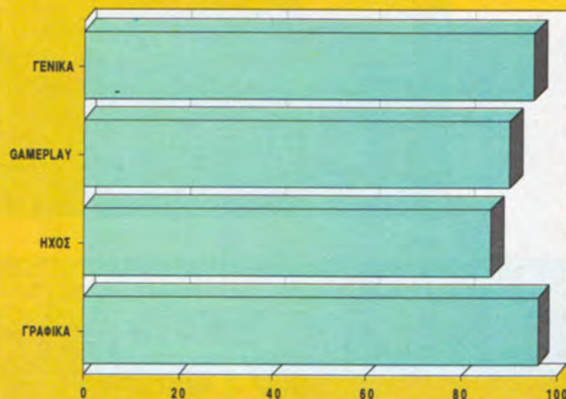
• του Γ. Κυπαρίσση

Bengal. Ενώ ακόμη βρίσκεται σε δοκιμαστική πτήση, επανδρωμένο με το ένα τρίτο από το απαιτούμενο πλήρωμα και με τα οπλικά του συστήματα ελλιπή, δέχεται αιφνιδιαστική επίθεση από σμήνος των Kilrathi. Παρ' όλα αυτά, η απρόσμενη για τους εχθρούς δύναμη πυρός του σκάφους, η ευφυΐα και η αποφασιστικότητα του πληρώματος και η πολύ καλή εκπαίδευση των χειριστών τρέπουν σε φυγή τους πολυάριθμους επιδρομείς. Το Tiger's Claw γυρίζει στη βάση μέσα σε επευφημίες και πανηγυρισμούς, για να κατευθυνθεί το πρωί της επόμενης κιόλας ημέρας στον τομέα Vega. Εκεί λαμβάνει μέρος σε όλες τις μεγάλες πολεμικές επιχειρήσεις, γέρνοντας την πλάστιγγα του πολέμου για πρώτη φορά προς το μέρος των γήινων υπερασπιστών, προσφέροντας τις υπηρεσίες του ακόμα και σήμερα.



Λίγο πριν από την απογείωση, οι τελευταίοι έλεγχοι από τους τεχνικούς εδάφους.

Πολύ καλή δουλειά σε όλες τις κάρτες.	ΓΡΑΦΙΚΑ	96%
Μια κάρτα ήχου καλυτερεύει αισθητά τα πράγματα, αλλά και το μεγαφωνάκι του PC κάνει ό,τι μπορεί.	ΗΧΟΣ	86%
Δράση και πλοκή σ' ένα σφιχτοδεμένο σύνολο.	GAMEPLAY	90%
Ενας βαθμός που ταιριάζει σ' ένα παιχνίδι αξιώσεων.	ΓΕΝΙΚΑ	95%



ΜΕΣΑ ΣΤΟ TIGER'S CLAW

Γιατί σας λέμε όλα τα παραπάνω;. Μα γιατί σας αφορά άμεσα. Βλέπετε, από τη στιγμή που θα φορτώσετε το Wing Commander, παύετε να είστε ένας απλός gamer και μεταμορφώνεστε σε έναν αρχηγό σμήνους γήινων μαχητών. Ζείτε μέσα στα έγκατα του Tiger's Claw, του μεγαλύτερου ιπτάμενου αντικειμένου που επινόησε και κατασκεύασε ποτέ ο άνθρωπος. Το σκάφος αυτό είναι ένας πλανήτης από μόνος του. Διαθέτει δικά του συστήματα επιβίωσης και καλλιέργειας τροφών, κέντρα διασκέδασης, τηλεπικοινωνιακά συστήματα σύνδεσης με ολόκληρο το γαλαξία, αυτόνομους μηχανισμούς παραγωγής ενέργειας και ένα εξελιγμένο αμυντικό δίκτυο που το κάνει απρόσιτο από μοναχικούς "ελεύθερους σκοπευτές". Μέσα σε αυτό το σκάφος φιλοξενείστε εσείς, εδώ και περισσότερα από δέκα χρόνια, ταξιδεύοντας στο διάστημα. Χρησιμοποιώντας το Tiger's Claw ως βάση του στόλου σας, οργανώνετε επιδρομές στις γύρω περιοχές ή σπεύδετε σε βοήθεια σε σημεία όπου διεξάγονται μεγάλες μάχες, ενώνοντας τη δύναμή σας με το στόλο της Ομοσπονδίας. Οπως θα καταλάβατε, όταν μιλάμε για το Wing Commander, μιλάμε για ένα 3D Combat Simulator.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Το να ξεκινήσει κανείς να παίζει Wing Commander δεν είναι έτσι απλό. Δεν έχουμε να κάνουμε, βλέπετε, με ένα παιχνίδι των δυο δισκετών. Για να ξεκινήσετε χρειάζεται σκληρός δίσκος με ελεύθερα τουλάχιστον 6 MB. Πλεονέκτημα του παιχνιδιού θεωρείται το γεγονός ότι υπάρχουν δυο τρόποι για να κάνετε installation. Ο ένας εκμεταλλεύεται περισσότερο χώρο στο hard drive, επιταχύνοντας το gameplay, ενώ ο δεύτερος προσέχει πρώτα τη χωρητικότητα του σκληρού δίσκου. Επίσης πλεονέκτημα δικό σας θα θεωρηθεί αν έχετε joystick, μια και θα τα βρείτε όλα πιο εύκολα. Αν, παρ' όλα αυτά, δεν διαθέτετε παρά ένα mouse ή μόνο το πληκτρολόγιό σας, υπάρχει λύση και για σας.

Αρχικά έχετε δυο επιλογές: "Start Vega Campaign" και "Start Secret Missions". Στην πρώτη υπερισχύει η στρατηγι-



Μία από τις πολλές γωνίες όπου μπορείτε να δείτε τη δράση στο Wing Commander.



Εδώ είναι η οθόνη των επιλογών. Μετακινώντας τον κέρσορα επάνω σε κάποια αντικείμενα (ντουλάπια, πόρτες, κ.λπ.) μπορείτε να ενεργοποιήσετε επιλογές όπως Load, Save κ.λπ.

κή και προϋποθέτει μακροχρόνια ενασχόληση, ενώ η δεύτερη αφορά μεμονωμένες αποστολές και δίνει έμφαση στη δράση. Και στις δυο περιπτώσεις φυσικά ο σκοπός του παιχνιδιού είναι ο ίδιος: να καταστρέψετε την αυτοκρατορία των Kilrathi ή τουλάχιστον (για να μην είμαστε και υπερβολικοί) να συμβάλλετε αποφασιστικά στην ευνοϊκή εξέλιξη του πολέμου. Οπλα σας γι' αυτόν το σκοπό είναι η ανδρεία σας, η πολύ καλή εμπειρία στο πιλοτήριο του σκάφους και οι διοικητικές σας ικανότητες ως αρχηγού του σμήνους.

Το σκάφος είναι το εργαλείο σας και ο πολύτιμός σας σύντροφος. Γι' αυτό καλά θα κάνετε να το διαλέξετε με προσοχή. Στο Wing Commander έχετε την ευκαιρία να διαλέξετε ανάμεσα σε οκτώ μαχητικά σκάφη, το καθένα με τα δικά του ιδιαίτερα χαρακτηριστικά: ταχύτητα, επιτάχυνση, διαστάσεις και εξοπλισμό. Σε μια προσπάθεια να "μπείτε" στο πνεύμα του παιχνιδιού, η Mindscape εφοδίασε το παιχνίδι με τα πλήρη κατασκευαστικά διαγράμματα των σκαφών, ακόμη και σε τομή! Οπως πάντα ισχύει ο κανόνας: ο βαρύτερος εξοπλισμός ταιριάζει σε δυσκίνητο σκάφος. Το πιλοτήριό τους είναι σχεδόν το ίδιο και οι μόνες διαφορές που έχουν είναι στις θέσεις των οργάνων χειρισμού. Ετσι δεν χρειάζεται να μάθετε το χειρισμό κάθε σκάφους ξεχωριστά. Τα κυριότερα όργανα χειρισμού είναι το ραντάρ, οι δυο οθόνες VDU, το ταχύμετρο και ο δείκτης καυσίμου, ο δείκτης κατάστασης ασπίδας και τέλος το στόχαστρο του laser σας. Οι δυο οθόνες VDU είναι "γενικών καθηκόντων" και μπορείτε να πάρετε πολύτιμες πληροφορίες από αυτές, όπως επίσης και να επικοινωνήσετε με τους συντρόφους σας. Η αριστερή δείχνει την κατάσταση του σκάφους σας. Μπορείτε να αλλάξετε οθόνες και να πάρετε στοιχεία για τις ζημιές (σημειώνονται με διαφορετικό χρώμα) ή μπορείτε να αλλάξετε όπλο, αν διαθέτετε περισσότερα από ένα. Η δεξιά οθόνη τώρα εξυπηρετεί περισσότερες λειτουργίες. Εδώ παίρνετε στοιχεία από τον υπολογιστή σας για το σκάφος που καταδιώκετε (ή σας καταδιώκει).

Επίσης χρησιμεύει στην πλοήγηση και στην ανταλλαγή μηνυμάτων μεταξύ των υπόλοιπων μελών του σμήνους. Οσο για το ραντάρ, έχει κι αυτό επηρεαστεί από το θρυλικό ραντάρ του Elite. Αντί να δείχνει την απόστασή σας από το στόχο, δείχνει τη θέση του και πόσο χρειάζεται να περιστρέψετε το πηδάλιο για να φέρετε μπροστά σας τον εχθρό. Τα μαχητικά των εχθρών είναι επίσης γνωστά, όπως και οι πιο φημισμένοι πιλότοι τους, τα βιογραφικά των οποίων βρίσκονται στο manual. Ολοι τους είναι σκληρά καρύδια, αλλά δεν δείχνουν τόσο αποφασισμένοι όπως εσείς. Καθένας τους έχει τα δικά του ξεχωριστά πλεονεκτήματα, αλλά και τρωτά σημεία. Μάθετέ τους για να ξέρετε πώς θα τους αντιμετωπίσετε. Τα χαρακτηριστικά των σκαφών τους είναι παρόμοια με εκείνα του γήινου στόλου, γι' αυτό και από γενική άποψη είστε "ίσος προς ίσον".

READY SIR!

Η πλοκή του Wing Commander δεν εξαντλείται μόνο στις συγκρούσεις και στις αναμετρήσεις. Οπως αναφέραμε, είστε διοικητής ενός σμήνους και όπως κάθε καλός διοικητής θα πρέπει να νοιάζεστε για τρία πράγματα: α) για την ασφάλεια των πιλότων σας, β) για την επιτυχία της αποστολής και γ) για τη διατήρηση της πειθαρχίας. Μέσα από το σύστημα επικοινωνίας μπορείτε να λάβετε ή να δώσετε μηνύματα, τα οποία μέσω του έξυπνου υπολογιστή του σκάφους σας στέλνονται αυτόματα σε όποια μέλη του σμήνους είναι διαθέσιμα. Οι βασικότερες εντολές που μπορείτε να δώσετε είναι οι εξής:

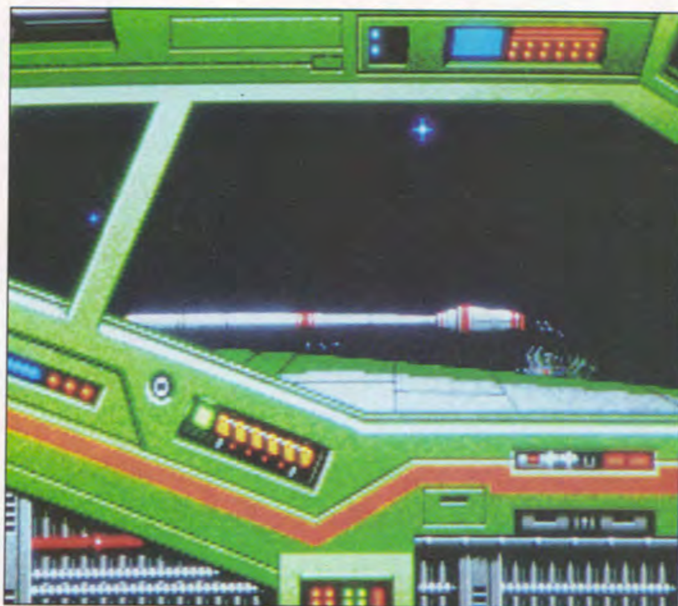
1) Break and Attack. Με την εντολή αυτή δίνετε την άδεια στους συντρόφους σας να εγκαταλείψουν το σχηματισμό και να εμπλακούν με τον εχθρό σε κοντινή απόσταση.

2) Keep Formation. Πολλές φορές, οι πιο θερμόαιμοι του σμήνους θα σας στείλουν σήμα, ζητώντας σας την άδεια να φύγουν και να καταδιώξουν τον εχθρό (βλέπε προηγούμενη εντολή). Εάν το θεωρείτε επικίνδυνο για την τελική έκβαση της μάχης, μπορείτε να αρνηθείτε.

3) Form on My Wing. Τα σκορπισμένα σκάφη επιστρέφουν σε σχηματισμό, ακολουθώντας σας.

4) Return to Base. Με τη διαταγή αυτή ζητάτε από κάποιο συγκεκριμένο μέλος της αποστολής να επιστρέψει στο Tiger's Claw. Σαν αποτέλεσμα δεν θα μπορέσετε να τον χρησιμοποιήσετε για το υπόλοιπο της αποστολής.

5) Help Me Out Here. Μια εντολή "απελπισίας". Εάν κατά τη συμπλοκή φαίνεται να υπερισχύει ο αντίπαλος, τότε η εντολή νούμερο πέντε φέρνει κάποιο σύντροφό σας σε βοήθεια.



6) Attack My Target. Παρόμοια με την αμέσως προηγούμενη, με τη μόνη διαφορά ότι δεν χρειάζεται να κινδυνεύετε για τη στείλετε. Οποιος βρίσκεται δίπλα σας θα επιτεθεί στον εχθρό που βάλατε στο στόχαστρο.

Με άλλα λόγια, στέλνετε άλλον να βγάλει το φίδι από την τρύπα.

7) Keep Radio Silece. Οι παρεμβολές από τον εχθρό και οι υποκλοπές των μηνυμάτων σας από τους Kilrathi είναι πράγματα που θα πρέπει να περιμένετε. Για το λόγο αυτό καλά θα κάνετε να μην στέλνετε σημαντικά μηνύματα όταν ο εχθρός έχει ήδη πλησιάσει αρκετά. Με την εντολή αυτή απαγορεύεται σε οποιονδήποτε σύμμαχο να επικοινωνεί με εσάς. Η εντολή Keep Radio Silence ακυρώνεται με την:

8) Broadcast Freely, η οποία επαναφέρει τις επικοινωνίες στη φυσιολογική τους κατάσταση.

9) Never Mind. Ετσι σταματάτε την επικοινωνία, αν βαρεθήκατε τις φλυαρίες. Θα πρέπει να ξανατονίσουμε κάτι: οι σύντροφοί σας είναι άνθρωποι και όχι ρομπότ. Υπάρχουν περιπτώσεις που οι εντολές σας δεν θα γίνουν δεκτές με ενθουσιασμό ή δεν θα γίνουν καθόλου δεκτές. Αυτό δεν σημαίνει ότι οι συνάδελφοί σας δεν είναι γενναίοι, κάθε άλλο μάλιστα. Ομως δεν θα πρέπει να ζητάτε και να θυσιαστούν για κάτι που ξέρουν από πριν ότι δεν θα ωφελήσει το στόλο.

ΤΟ ΜΠΑΡΑΚΙ ΤΩΝ ΒΕΤΕΡΑΝΩΝ

Αν όλα πάνε καλά, η αποστολή σας θα στεφθεί με επιτυχία και εσείς θα επιστρέψετε πίσω στο Tiger's Claw για να περάσετε μια ακόμη ήσυχη νύχτα στο μπαρ των αξιωματικών της ναυαρχίδας. Στο μπαρ μαθαίνετε τα τελευταία νέα από τον Vega και ακούτε να διηγούνται τα τελευταία κατορθώματα του στόλου. Αν δεν αγαπάτε τόσο το κουτσομπολιό αλλά είστε μάλλον άτομο που αγαπά τη δράση, τότε δεν έχετε παρά να περάσετε την ώρα σας στο TrainSim, τον πολεμικό εξομοιωτή του μπαρ.

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που χρησιμεύει στους νέους πιλότους για να προπονούνται, και στους παλιούς πιλότους για να διατηρούνται σε φόρμα. Βρίσκεστε στο κόκπιτ ενός μαχητικού, αντιμέτωπος με 4 ψηφιακά εχθρικά σκάφη. Ολα γίνονται όπως στην πραγματικότητα, με τη μόνη διαφορά ότι εδώ έχουμε high scores και game over (ενώ στο πραγματικό παιχνίδι τι έχουμε δηλαδή; Κοντεύουν να μας τρελάνουν τέλος πάντων).

Δεν μπορούμε παρά να παραδεχτούμε ότι η επινόηση της Mindscape να συμπεριλάβει ένα παιχνίδι μέσα στο παιχνίδι χαρίζει πολύ σε ρεαλισμό και αυξάνει το gameplay. Αλλωστε εδώ έχετε τη δυνατότητα να εξασκηθείτε, κάτι που θα χρειαστείτε σίγουρα στην αρχή.

Δεν τελειώσαμε όμως με το μπαρ. Μπορείτε να πιάσετε κουβέντα με όλους όσους βρίσκονται εκεί (και καλά θα κάνετε να είστε ομιλητικός, αν θέλετε να έχετε κάποιο hint), να ρίξετε μια ματιά στον πίνακα επιδόσεων των πιλότων και τέλος να κάνετε save/load/restart στο Wing Commander.

ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΕΞΕΤΕΛΕΣΘΗ

Λέμε, λέμε, αλλά δεν καταφέραμε παρά να σας δώσουμε μόνο μια γεύση από το νέο δημιούργημα της Origin. Ενα παιχνίδι 11 δισκετών δεν είναι ένα παιχνίδι που εξαντλείται εύκολα σε ένα review, έστω κι αν αυτό είναι special.

Γεγονός είναι ότι το Wing Commander δεν θα μείνει χωρίς λόγο στο σκληρό σας δίσκο. Η δυνατότητά του να εκμεταλλεύεται πολύ καλά το hardware ενός συμβατού (στην VGA είναι θαυμάσιο, αφήστε δε όταν υπάρχει κάρτα ήχου) το κάνει ένα αξιόλογο απόκτημα.

Μας φάνηκε πολύ γρήγορο και παιζόταν ευχάριστα, τόσο σε ένα 386 PC, όσο και σε ένα XT. Κάτι τέτοια βλέπουμε τελικά και αναρωτιόμαστε αν αξίζει τον κόπο να γίνουμε DOSάδες, έστω και για λίγο... ■

ΓΙΑ ΑΓΟΡΕΣ 5 ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΑΝΩ ΠΑΡΤΕ ΔΩΡΟ ΤΟ **SUPER JOYSTICK** ΤΟΥ **PIXEL**, ΑΞΙΑΣ **2.500** ΔΡΧ.

Arcade I

Μια συλλογή που θα σας καθηλώσει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PCP	C301	5000	4500
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC504	5000	4500

Gold of Realm

Ενα παιχνίδι που σας μεταφέρει στην εποχή των ιπποτών.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD512	3150	2850

Arcade II

Αν το arcade I σας άρεσε το arcade II θα σας ξετρελάνει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC302	5000	4500
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC505	5000	4500

Final whistle

Ο τελικός τώρα αρχίζει...

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD11	5850	5250

Enlightenment DZUIO II

Προσοχή!! θ' αντιμετωπίσετε κάτι παραπάνω από το πραγματικό

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD027	2800	2550

Legend of Faerghail

Ενα φοβερό παιχνίδι με παραμυθένια εξέλιξη.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD011	9100	8200
Δισκέτα Atari ST	ST11	9100	8200

KARTING GRAND PRIX

Karting Grand prix

τη νίκη χρειάζονται πείρα και ρυθμός οδήγησης.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
κέτα Amiga	CAD 61	3150	2850



Seconds out

Το box δεν ήταν ποτέ εύκολο άθλημα πόσο περισσότερο όταν έχεις ν' αντιμετωπίσεις 5 πρωταθλητές.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD82	3150	2850

Maze adventures

4 παιχνίδια το ένα πιο καλό από το άλλο.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC312	5000	4500

Eye of horus

Μέσα στους ατέλειωτους λαβύρινθους των πυραμίδων τα πάντα μπορούν να συμβούν.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD024	3550	3200

Strategy games

5 παιχνίδια στρατηγικής που θα σας συναρπάσουν.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC531	5000	4500
Δισκέτα 3,5 PC	PC331	5000	4500

Junior Pac-Man

Αν το Pac-Man σας άρεσε, το Junior Pac-Man θα σας ξετρελάνει.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	P525	4500	4050

Sinbad

Μια αναζήτηση στην Περσία της εποχής των Χαλίφιδων.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC515	4500	4050

Space ace

Μια φοβερή διαστημική συλλογή από 7 παιχνίδια.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC1	2500	2250

Backgammon

Και τώρα ώρα για τάβλι!!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 3,5 PC	PC341	3900	3500

Jungle hunt

Ενα παιχνίδι από τους δημιουργούς του Pac-Man.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	PC591	3900	3500

Movie

Μη χάσετε την τρισδιάστατη αυτή ταινία. Μιλάει μόνη της.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD025	2800	2550

Toobin

Ενα coin-op hit που θα σας αφήσει άφωνους.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα spectrum	SC72	1850	1650

Coinop hits

Μια συλλογή που δεν πρέπει να λείπει από τη δικιά σας συλλογή!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC3	2950	2650
Κασέτα Spectrum	SC1	2950	2650

Captain America

Ο Super ήρωας σε φοβερές περιπέτειες. Αρπάξτε το joystick και βοηθήστε τον!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC2	1800	1600

Spherical

Μαγεία και λογική; Το παιχνίδι των αντιθέσεων.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD4	3000	2700
Κασέτα Commodore	CC1	1850	1650

Prospector

Ενα παιχνίδι που χρειάζεται επιδεξιότητα και σκέψη

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amiga	CAD 42	3550	3200

Club casino

Προσοχή, τα χρήματα στο casino τελειώνουν εύκολα!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4	PC591	3900	3500
Δισκέτα 3,5	PC391	3900	3500

Espionace

Θα μπορέσετε να οδηγήσετε τους 12 πράκτορές σας στον τελικό τους στόχο;

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC4	1800	1600

Challenge of Gobot

Πρέπει να εμποδίζετε το πνεύμα του κακού να καταστρέψει τους φίλους σας στον πλανήτη MOBEIUS, αν όχι...

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα Amstrad	AD01	3000	2700

Fernandez must die

Ο τίτλος λέει πολλά, αλλά μέσα στις ζούγκλες της κεντρικής Αμερικής αυτό δεν είναι καθόλου εύκολο.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Spectrum	SC002	1850	1650

Evening star

Στις 8/9/1962 το evening star αποσύρθηκε, ήταν το πιο δυνατό τρένο της εποχής του, η επιστροφή του θα είναι φοβερή...

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασέτα Amstrad	AC07	1800	1600

E-motion

Ενα παιχνίδι στρατηγικής εξυπνάδας και γρήγορων αντανακλαστικών.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Κασετα commodore	CC41	2200	1950

PROHIBITION

5¼" IBM PC. AMSTRAD & COMPATIBLES

Prohibition

Σικάγο 1931 Ο Al Capone και η Μαφία, εσείς και η δικαιοσύνη, ένα shoot 'em up που δεν πρέπει να χάσετε.

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC524	3900	3500

POSTER INCLUDED

Mystery of the mummy

Ενα adventure που για να λύσετε πρέπει να ψάξετε σε 186 διαφορετικά μέρη!!

	Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
Δισκέτα 5 1/4 PC	PC501	4500	4050

JOYSTICK PIXEL



Και τώρα παραγγείλετε το φοβερό **Joystick** της **Pixel Software Boutique** κατάλληλο για όλα τα home computers.

Κωδικός	Κανονική τιμή	Τιμή Pixel
joystick JT1	2.500	2.200

RANX



ΕΙΔΟΣ	ACTION ADVENTURE
Η/Υ	AMIGA–ST
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	UBI SOFT

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αν ξεπεράσετε το σοκ του συστήματος ελέγχου, είναι πιθανό να γίνει από τα αγαπημένα σας παιχνίδια.

Θα έπρεπε να υπάρχει περισσότερη λεπτομέρεια και καλύτερο animation.

ΓΡΑΦΙΚΑ 72%

Αρκετά καλά ηχητικά εφέ, ωστόσο μερικά από αυτά θα έπρεπε να είναι πιο ποιοτικά, αφού το πρώτο άκουσμά τους τρομάζει...

ΗΧΟΣ 80%

Αργή δράση, κακό σύστημα ελέγχου, πολλή βία.

GAMEPLAY 63%

Οι φίλοι του κόμικ θα ικανοποιηθούν ίσως. Οι άλλοι ας ρίξουν πρώτα μια ματιά για καλό και για κακό...

ΓΕΝΙΚΑ 68%

Ο πιο βίαιος χαρακτήρας που εμφανίστηκε ποτέ στα κόμικς κάνει τώρα την εμφάνισή του στους υπολογιστές μας, μέσω ενός καινούριου παιχνιδιού της UBI Soft. Η βιαιότητά του ακολουθεί βέβαια και μέσα στο παιχνίδι, αλλά οι οπαδοί των shoot 'em ups και των beat 'em ups δεν θα πρέπει να βιαστούν να χαρούν, γιατί το παιχνίδι έχει περισσότερο ψάξιμο και επίλυση παζλ, παρά ξυλοκόπημα αντιπάλων και αθώων ανθρώπων.

Το παιχνίδι αρχίζει με τον Ranx να βρίσκεται στη Ρώμη, κάτοχος ενός εμβολίου για μια πολύ επικίνδυνη ασθένεια. Το εμβόλιο θα πρέπει να φτάσει το συντομότερο δυνατό στη Νέα Υόρκη και έτσι ο Ranx θα πρέπει να φτάσει στο αεροδρόμιο, αποφεύγοντας ή εξοντώνοντας τους εχθρούς που θα βρει στο δρόμο, να βγάλει εισιτήριο και να φύγει αμέσως. Το μικρό πρόβλημα, ότι δεν διαθέτει αρκετά χρήματα για εισιτήρια, ο Ranx μπορεί να το ξεπεράσει σπάζοντας παρκόμετρα και μαζεύοντας το περιεχόμενό τους, αλλά θα πρέπει να προσέχει να μη γίνει αντιληπτός από διερχόμενους αστυνομικούς, γιατί αυτό δεν θα έχει ευχάριστα αποτελέσματα για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Εκτός από τα συνηθισμένα options για να περπατάτε, να χτυπάτε, να μαζεύετε και να χρησιμοποιείτε αντικείμενα, υπάρχουν και options που σας επιτρέπουν να σώσετε και να φορτώσετε το παιχνίδι, να διαπιστώσετε πόσο υγιής είναι ο ήρωάς σας, να διορθώσετε τις ζημιές που έχει υποστεί ο χαρακτήρας σας και να συνεννοηθείτε με άλλους χαρακτήρες. Στη συνεννόηση με άλλους χαρακτήρες συμπεριλαμβάνεται το να τους ρώτατε ευγενικά, να τους απειλείτε υψώνοντας τον τόνο της φωνής σας, να βγάζετε την περίφημη πολεμική ιαχή του Ranx (που πάντως δεν έχει και πολύ φανερά αποτελέσματα), να γελάτε προσπαθώντας να τους καλοπιάσετε ή να τους δίνετε αντικείμενα, είτε για να τους δωροδοκήσετε είτε για να σας παράσχουν υπηρεσίες. Στο παιχνίδι, γραμμένο από προγραμματιστές που πιστεύουν βαθύτατα στην ευρωπαϊκή ολοκλήρωση, όλες οι συναλλαγές γίνονται σε ECU. Οταν καταφέρετε να φτάσετε στη Νέα Υόρκη και να παραδώσετε το εμβόλιο, θα διαπιστώσετε ότι πρέπει να γυρίσετε πίσω στη Ρώμη, για να βρείτε την εκλεκτή της μηχανικής σας καρδιάς, τη Lubna... Ενα πολύ σημαντικό παράπονο που έχουμε από το παιχνίδι είναι το εξαιρετικά δύσχρηστο σύστημα ελέγχου που διαθέτει: Οι προγραμματιστές, προσπαθώντας να απαλλάξουν τον παίκτη από τη χρήση των πλήκτρων, έφτιαξαν ένα πολύπλοκο σύστημα χειρισμού με το joystick, με αποκορύφωμα τη διαδικασία που χρειάζεστε για να εκσφενδονίσετε ένα αντικείμενο, όπου στην κυριολεξία παίζετε λοταρία για το πού θα προσγειωθεί. Επίσης, θα έπρεπε η κατάσταση της υγείας του Ranx να εμφανίζεται συνεχώς στην οθόνη, γιατί αρκετές φορές θα βρεθείτε να έχετε ξεχάσει εντελώς την ανάγκη επιδιορθώσεων, με αποτέλεσμα ένα ολωσδιόλου άδικο "Game Over". Κατά τα άλλα, τα γραφικά του παιχνιδιού βρίσκονται σε μέτρια επίπεδα και το animation θα έπρεπε να είναι καλύτερο. Τα ηχητικά εφέ συμπεριλαμβάνουν sampled effects, όχι όμως ιδιαίτερα καλής ποιότητας και το gameplay έχει περιορισμένο μόνο ενδιαφέρον, που μειώνεται περισσότερο από τα προαναφερθέντα ελαττώματα. Η UBI Soft θα έπρεπε να προσέχει περισσότερο...

> Ενα αδικαιολόγητα βίαιο παιχνίδι.

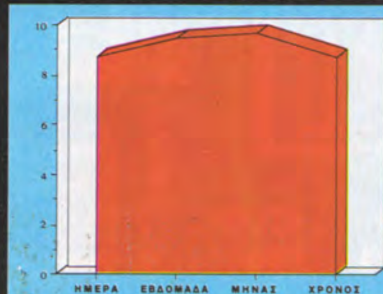
● Κώστας Βασιλάκης

4D SPORTS DRIVING

ΕΙΔΟΣ	CAR DRIVING SIMULATOR
Η/Υ	AMIGA, ATARI ST, IBM PC
FORMATS	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MINDSCAPE



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αρκετά δυναμικό παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	Πολύγωνα, κάπως χοντροκομμένα, αλλά δίνουν πιστά την αίσθηση του βάθους. Πολύ φυσική κίνηση.	95%
ΗΧΟΣ	Ωραία εφέ και sampled μουσικό θέμα.	95%
GAMEPLAY	Ίσως το φυσικότερο control που έχουμε δει.	97%
ΓΕΝΙΚΑ	Τρομερά εντυπωσιακό κομμάτι για τη συλλογή σας.	95%

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Επειδή όλα τα παιχνίδια πρέπει να έχουν ένα τρωτό σημείο, εμείς εντοπίζουμε την έλλειψη της λεπτομέρειας στα πολύγωνα.

Η Mindscape κυκλοφόρησε μια σειρά από παιχνίδια με το χαρακτηριστικό πρόθεμα "4D". Σημαίνει 4th Dimension (Τέταρτη Διάσταση) και η τέταρτη διάσταση για τη Mindscape είναι ο ρεαλισμός. Αλλωστε, δεν είναι τυχαίο ότι το 4D Sports Driving είναι εξομοιωτής οδήγησης, παιχνίδι δηλαδή στο οποίο μετράει ο ρεαλισμός.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, μπορείτε να διαλέξετε το αυτοκίνητο που θα οδηγήσετε μέσα από μια γκάμα τριών αγωνιστικών, τεσσάρων αυτοκινήτων δρόμου και τριών αυτοκινήτων εκτός δρόμου (off road). Στην οθόνη που διαλέγετε το όχημά σας παίρνετε μια πρώτη γεύση για τα εξαιρετικά γραφικά του παιχνιδιού, αφού βλέπετε το αυτοκίνητο να γυρίζει πάνω σε μία ράμπα. Οι υπόλοιπες επιλογές που έχετε να κάνετε πριν αρχίσει το παιχνίδι αφορούν τον αντίπαλό σας και την πίστα, πάνω στην οποία θα τρέχετε. Υπάρχουν έξι διαφορετικοί αντίπαλοι και άλλες τόσες έτοιμες πίστες. Διαλέγοντας την πίστα, μπορείτε να τη δείτε σε κάτοψη και να πάρετε μία ιδέα του τι θα επακολουθήσει. Ενσωματωμένος στο πακέτο του παιχνιδιού υπάρχει και ένας track editor, με τον οποίο μπορείτε να φτιάξετε τις δικές σας πίστες. Στο κυρίως παιχνίδι τώρα, όπου το 4D Sports Driving έχει συγκεντρώσει πολλά από τα χαρακτηριστικά των προκατόχων του. Υπάρχει, ας πούμε, δυνατότητα για replay, αλλά πολύ πιο εξελιγμένη από αυτές που είχαμε δει μέχρι τώρα. Το παιχνίδι αποθηκεύει στη μνήμη του υπολογιστή μέχρι και δέκα λεπτά από τον αγώνα σας και μπορείτε να τα δείτε οποιαδήποτε στιγμή θελήσετε.

> Ρεαλισμός: Τίποτα λιγότερο.

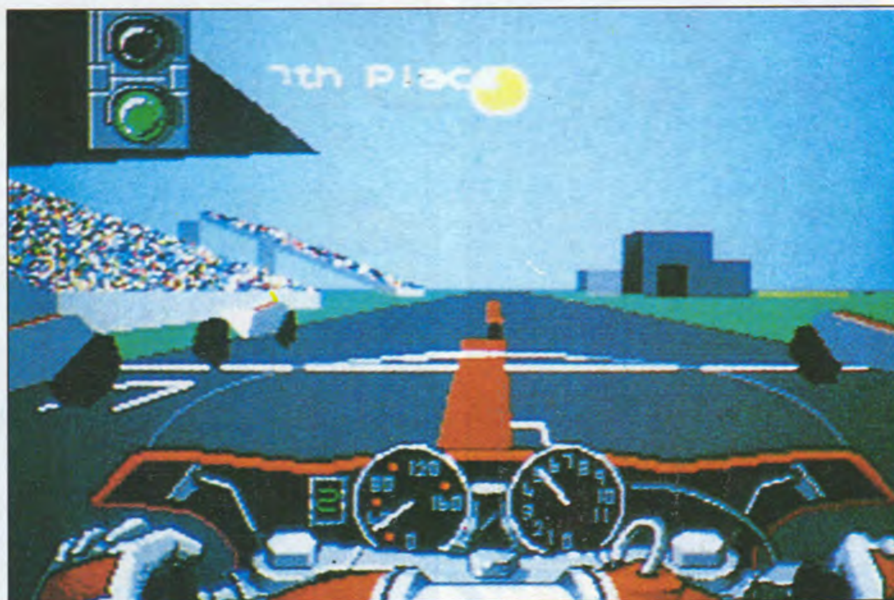
Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πράγματι πάρα πολύ καλά. Το περιβάλλον θα σας θυμήσει λίγο hard driving, αλλά υπάρχουν πολλές βελτιώσεις στο σχεδιασμό. Το περιβάλλον αποτελείται από τρισδιάστατα "γεμάτα" πολύγωνα που αλλάζουν σχήμα ανάλογα με τη γωνία που τα βλέπετε. Και όταν λέμε περιβάλλον, μη νομίσετε ότι μιλάμε για κάποια δέντρα κ.λπ. Το παιχνίδι διαθέτει γέφυρες τις οποίες ανεβαίνετε, έχει τούνελ, άλλα οχήματα και μερικά άλλα πράγματα. Πάντως, όλα είναι αρκετά εντυπωσιακά και κινούνται πολύ γρήγορα.

Η version του παιχνιδιού που τεστάραμε έτρεχε σ' έναν IBM 286 με κάρτα VGA και Adlib (από εκεί είναι και οι φωτογραφίες).

Καλή η προσπάθεια της Mindscape και δείχνει ότι η ομάδα των προγραμματιστών έψαξε πολύ τις ρουτίνες του animation και της κίνησης. Πραγματικά, το 4D Sports Driving είναι ένα παιχνίδι που αξίζει να παίξετε.

● Α. Λεκόπουλος

TEAM SUZUKI



Το παιχνίδι αυτό επιχειρεί να εξομοιώσει τις συνθήκες ενός αγώνα ταχύτητας μοτοσικλετών και μέχρι ένα σημείο το κατορθώνει. Για το τελικό αποτέλεσμα εργάστηκαν για μήνες οι προγραμματιστές της Gremlin με την ομάδα της Suzuki, προκειμένου να επιτευχθεί ρεαλισμός σε κάθε επίπεδο του παιχνιδιού. Ολες οι τεχνικές οδηγίες και κάθε πληροφορία σχετικά με τους αγώνες δόθηκαν απ' το Team Suzuki, ενώ τοποθετήθηκαν κάμερες σε μηχανές για να καλύψουν τις διαδρομές σε συνθήκες αγώνα, ώστε τα πλάνα να χρησιμοποιηθούν μετά, για να συμβάλουν στη ρεαλιστική απόδοση της κίνησης τόσο της μηχανής που "οδηγεί" 6 παίκτες όσο και των αντιπάλων. Στο παιχνίδι συμπεριλαμβάνονται 16 πίστες, καθεμία απ' τις οποίες αναπαριστά και μία από τις πίστες όπου διεξάγεται το παγκόσμιο πρωτάθλημα, ενώ, όπως συμβαίνει και με άλλα racing games, πρόκειται να κυκλοφορήσουν και άλλες δισκέτες με extra πίστες για το Team Suzuki.

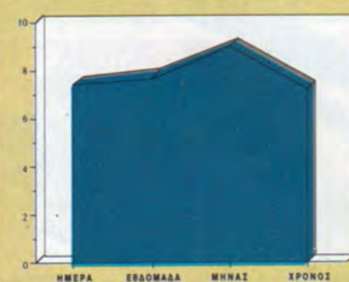
Το παιχνίδι παίζεται τόσο απ' το joystick όσο και από το mouse, αν και είναι πιο εύκολο απ' το joystick. Βλέπετε το δρόμο ή σαν πραγματικός αναβάτης πάνω στη μηχανή ή από μία υποτιθέμενη κάμερα πίσω απ' τη μηχανή. Ο δεύτερος τρόπος, που παρουσιάζει ενδιαφέρον και σαν option, σας δίνει τη δυνατότητα να εκτιμήσετε σωστότερα το χώρο που έχετε ελεύθερο στις απότομες στροφές και τα προσπεράσματα. Στο practice mode είναι δυνατόν να παρακολουθήσετε τη δράση μέσα από μια κινούμενη κάμερα. Μεγεθύνοντας και σμικρύνοντας, σας δίνεται η δυνατότητα να "μελετήσετε" τη διαδρομή σας. Εχετε τη δυνατότητα να τρέξετε με μηχανές 125 cc, 250 cc και 500 cc. Η μηχανή με τα 125 cc έχει αυτόματο κιβώτιο ταχυτήτων και είναι γενικά πιο εύκολη στην οδήγηση. Ειδικά, στις στροφές είναι πολύ πιο ευέλικτη. Η ρεαλιστικότητα του παιχνιδιού όμως δεν σταματά εδώ. Η μηχανή των 500 cc είναι σαφώς πιο γρήγορη και σαφώς πιο δύσκολη στο "να μείνει όρθια" καθώς δείχνει να διστάζει στην επαναφορά στις στροφές. Πάντως, το να γέρνετε επιδέξια τη μηχανή μια δεξιά και μια αριστερά (ακουμπώντας γόνατο), για να μπείτε σωστά στις στροφές, είναι η πεμπτουσία του παιχνιδιού. Θα χρειαστείτε πολλή εξάσκηση, ενώ δεν θα είναι λίγες οι φορές που θα πέσετε ή θα βγείτε απ' το δρόμο, αλλά, όταν συνηθίσετε τις μανούβρες αυτές, το ενδιαφέρον του παιχνιδιού θ' ανέβει κατακόρυφα. Στο πάνω μέρος της οθόνης υπάρχει ένας μετρητής που δείχνει σε ποσοστά τις ζημιές που έχει υποστεί η μηχανή. Οταν ο μετρητής φτάσει το 100%, ο αγώνας, δυστυχώς, θα τελειώσει πρόωρα για εσάς με μια θεαματική πτώση. Αμέσως μετά, θα σας δοθεί η δυνατότητα να δείτε σε replay τα τελευταία μέτρα που διανύσατε πριν πέσετε. Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα "δουλεμένο" παιχνίδι που θα ικανοποιήσει τους περισσότερους games μηχανόβιους ή όχι, αν και θα σας κουράσει στην αρχή με τη δυσκολία του.

> Ενα παιχνίδι για τους λάτρεις των δύο τροχών, και όχι μόνο.

• Ξενοφών Αδαμαντίδης

ΕΙΔΟΣ	RACING GAME
Η/Υ	AMIGA
FORMATS	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	GREMLIN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το ενδιαφέρον του παιχνιδιού ανεβαίνει κατακόρυφα, αφού εξοικειωθείτε με τον έλεγχο της μηχανής.



Γεμισμένα πολύγωνα, βασικά χρώματα και ομαλό scrolling συνθέτουν τα γραφικά του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ 84%



Ηχητικά το παιχνίδι είναι μέτριο, καθώς, όπως φαίνεται, τα KB δεν επαρκούσαν και για εντυπωσιακά ηχητικά εφέ.

ΗΧΟΣ 71%



Η συνεργασία της Gremlin με την ομάδα αγώνων ταχύτητας της Suzuki είχε σαν αποτέλεσμα κυρίως το ρεαλιστικό gameplay.

GAMEPLAY 87%



Το Team Suzuki είναι απ' τα κορυφαία racing games για τους δύο τροχούς.

ΓΕΝΙΚΑ 87%

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Με τόσο ρεαλιστικά παιχνίδια, θα έπρεπε να κάνουν δώρο και μία αγωνιστική φόρμα. Εχουμε λίγα παράπονα από το control, αλλά όλα είναι θέμα χρόνου.

Χωθείτε στο μονόσελο και μη φοβάστε τίποτα.

Α. Λεκόπουλος

PIXEL / High-Tech Boutique



ΟΔΙΚΟΣ ΜΕΤΡΗΤΗΣ

Οδικός μετρητής
Οι μοντέρνοι ταξιδιώτες δεν χρειάζονται τίποτε άλλο από ξηρά τροφή, ένα χάρτη και τον οδικό μετρητή του Pixel. Απλά κυλήστε τη μύτη του πάνω στη διαδρομή του χάρτη που θα ακολουθήσετε και διαβάστε την ακριβή απόσταση. Ενας απλός πολλαπλασιασμός με την κλίμακα του χάρτη και ξέρετε τα χιλιόμετρα που πρέπει να διανύσετε μέχρι την τοποθεσία των ονείρων σας. Προτού πάρετε τα βουνά, βάλτε έναν Pixelομετρητή στην τσέπη σας.



Ο ΧΟΡΕΥΤΗΣ

Πατήστε το play στο κασετόφωνο και δώστε του το ρυθμό. Είναι η ώρα του να ζωντανέψει. Χορεύει μέχρι τελευταίας... μπαταρίας. Τρέμε Μπαρίσνικωφ!



VOICE CHANGER

Αν δεν σας αρέσει η φωνή σας... μιλήστε στους άλλους με την επιβλητική φωνή του Νταρθ Βέιντερ... ή με τη λεπτή φωνή των Τσιπ και Ντέιλ. Θέλετε μήπως να μιμηθείτε τη φωνή των ρομπότ; Κανένα πρόβλημα. Ο παραμορφωτής φωνής της Pixel Boutique είναι εδώ για σας. Με δυνατότητα line-out, για να ακούσετε τη φωνή σας μέσα από τον ενισχυτή και να τη μαγνητοφωνήσετε, δημιουργώντας απίθανα σποτς!



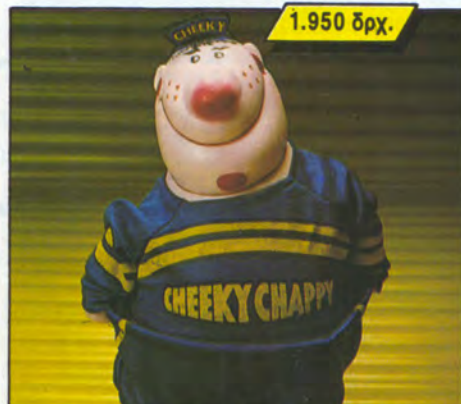
Pixel Super College
Σινιέ και Pixel!!

Οι δικές σας Super College. Για χαρούμενο, σπορ ντύσιμο. Βουτήξτε στα χρώματα των Pixel College, μπλε, πράσινο, κίτρινο, γκρι... Αν η επιλογή είναι δύσκολη, τότε προτιμήστε μία από κάθε χρώμα.



ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ

Ο χρόνος είναι... PIXEL!
Οι υποδιαιρέσεις του χρόνου είναι σε όλους μας γνωστές, αλλά και απαραίτητες. Οι πιο σπορίφ από τους Pixelάδες θά χρειάζονται σίγουρα το χρονομετρητή του Pixel. Δεν είναι μόνο ρολόι και ξυπνητήρι, αλλά και ακριβές χρονόμετρο, κατάλληλο για να μετράτε τις επιδόσεις σας στα 100 μ. εμπόδια ή την ταχύτητά σας στο διάβασμα του τελευταίου τεύχους του περιοδικού. Με το Pixelόμετρο ο χρόνος είναι με το μέρος σας.



PIXELόσπορος

Ο πιο ανάγωγος PIXELόσπορος που υπάρχει. Είναι ικανός να σας προσβάλει μπροστά σε όλον τον κόσμο, αν τον εκνευρίσετε. Μπορείτε βέβαια να τον οδηγήσετε να δώσει την απάντηση που αξίζει σε όσους σας φορτώνονται. Δώρο για φίλους, αλλά πολύ περισσότερο για εχθρούς!



ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ

Λένε ότι ευθύνεται για τη στροφή πολλών πιτσιρικάδων προς τη βιολογία. Πράγματι, ο μικρόκοσμος είναι σκέτη γοητεία. Εξερευνήστε τον, μέσα από τα μαγικά γυαλιά. Δείτε τις ίνες ενός φύλλου, τους κρυστάλλους του αλατιού, και ανακαλύψτε... πόσο δίκιο έχει η μητέρα σας όταν σας φωνάζει ότι τα βρώμικα χέρια έχουν ένα σωρό μικρόβια. Τι σωρό δηλαδή; Εκατομμύρια!



Pixelοτρυπάνι

Για πολύ προκομμένους Pixelάδες. Μάθε τέχνη κι άστηνε, έλεγαν οι παλιοί. Βέβαια εσείς ξέρετε ήδη μια τέχνη (σπραϊτοφάγος) αλλά κάτι πιο χειροπιαστό κακό δεν κάνει. Ενα πλήρες κιτ με εργαλεία και σύνεργα σας περιμένει, με πρωταγωνιστή ένα τρομερό τρυπάνι, για να τελειώσετε το αεροπλανάκι σας και να κάνετε ακόμη μερικές τρύπες εξαερισμού στο σασί του computer, ο οποίος ζεσταίνεται υπερβολικά. Εεεε, καλά καλά... αστεία το 'παμε!



Ελα, μαμά μ' ακούς;

Η ώρα είναι 7:30, πρέπει να μιλήσετε οπωσδήποτε με τον Τάκη για να μάθετε τα τελευταία νέα του πάρτυ και η μαμά δεν εννοεί να σηκώθει από το ακουστικό. Τι μπελάς κι αυτός! Ας είναι καλά το wireless phone της Μπουτίκ μας. Ασύρματο γουώκι - τόκι για να μην μπλέκεστε με καλώδια, σε ειδική συσκευασία χειρός για να μην ξεκολλά από την παλάμη σας. Κρατήστε το ένα για σας, δώστε το άλλο στον φίλο σας και... μείνετε σε επαφή!

Η ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ Η ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ ΣΥΝΑΝΤΩΝΤΑΙ ΣΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ HIGH–TECH BOUTIQUE

Σε κάθε PIXEL θα βρίσκεται η High-Tech Boutique με τις περιγραφές προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.



PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα Χ το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσότητα, συνολική αξία και σύνολο).

ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ		2.450	
Ο ΧΟΡΕΥΤΗΣ		2.650	
VOICE CHANGER		7.600	
PIXEL SUPER COLLEGE ΧΡΩΜΑ: ΚΙΤΡΙΝΟ, ΜΠΛΕ, ΠΡΑΣΙΝΟ, ΓΚΡΙ. Μαία Μαία Μαία Μαία		3.500	
ΟΔΙΚΟΣ ΜΕΤΡΗΤΗΣ		1.250	
PIXELόσπορος		1.950	
ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ		4.350	
Ελα μαμά μ' ακούς;		4.800	
Pixelοτρυπάνι		9.450	
		ΣΥΝΟΛΟ	________ ΑΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ________________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ________________________

Τ.Κ. __________ ΠΟΛΗ __________ ΤΗΛ. __________

*Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παραπάνω αντικείμενα. Αν δεν μείνω ικανοποιημένος από την αγορά μου μπορώ να επιστρέψω **εντός δέκα ημερών** το προϊόν και θα επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσόν που κατέβαλα. Τα ταχυδρομικά έξοδα επιστροφής βαραίνουν εμένα.*

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

COMPUPRESS, (PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE),
Λ. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42.

Ελαχιστο χρονικό περιθώριο αποστολης, 20 ημερες

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

QUEST FOR GLORY II: TRIAL BY FIRE

Θρυλικές περιπέτειες στη μακρινή Αραβία.

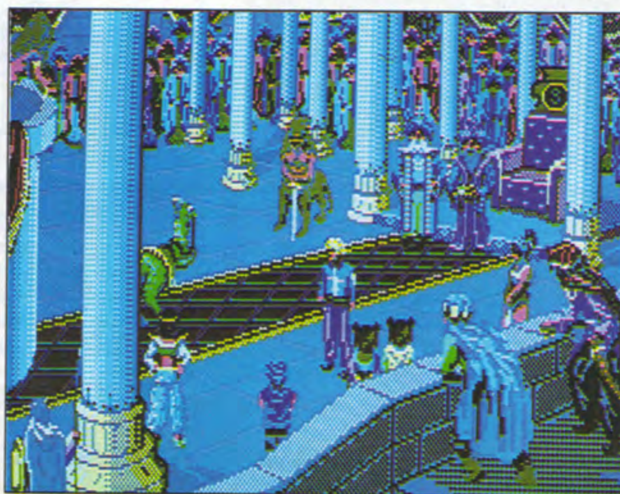
Γυρνούσα αμέριμνος ένα βράδυ σπίτι μου, στην καλύβα μου, όταν πίσω από ένα δέντρο, αθόρυβα, πετάχτηκε ένα κιτρινωπό goblin. Γρήγορα, σαν φίδι, με δάγκωσε στο δάκτυλο του αριστερού μου χεριού και εξαφανίστηκε. Κίτρινα goblins! Το πιο δηλητηριώδες είδος τους. Σαν αστραπή έτρεξα στην καλύβα μου. Εφτιαξα αρκετά φάρμακα για το δηλητήριο και τελικά μάλλον πρόλαβα ίσα-ίσα. Το δάκτυλο όμως; Το κοίταξα καλά. Διάγνωση; Σπάσιμο και εξάρθρωση μαζί. Αναγκαστικά λοιπόν έβαλα το χέρι σε νάρθηκα. Τρεις εβδομάδες χρειάζονται, θα περάσουν. Ετσι, να ξέρετε ότι, αν δείτε να τριγυρνάει ένας εξαθλιωμένος μάγος με το αριστερό χέρι στο γύψο, θα είμαι εγώ.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Στις σελίδες του τοπικού χρυσού οδηγού βρήκα μόνο μία αγγελία με την περιγραφή "Thief". Η απαντητική μηχανή, στο πιο πάνω νούμερο, έλεγε: "Επικοινωνείτε με το σπίτι του Sonny the Snake. Πιθανότατα αυτή τη στιγμή κλέβω το πορτοφόλι της μητέρας σας, γι' αυτό αφήστε ένα μήνυμα και θα επικοινωνήσω μαζί σας το συντομότερο δυνατόν"!! Ο Sonny μου τηλεφώνησε αργά το απόγευμα και συμφώνησε να μιλήσει μαζί μου σύντομα και με τους δικούς του όρους. Συμφωνήσαμε να τον συναντήσω τα μεσάνυχτα σ' ένα κατασκότεινο δρομάκι πίσω από το τοπικό κινέζικο ρεστοράν. "Και σιγουρέψου ότι δεν σε ακολουθούν, έτσι;" μου είπε κλείνοντας. Αυτοί οι ήρωες φέρονται παράξενα όλη την ώρα! Περίμενα στο ραντεβού σχεδόν μία ώρα χωρίς να δω κανένα ίχνος από τον Sonny the Snake. Ενώ ετοιμαζόμουν να φύγω, άκουσα έναν τραχύ ψίθυρο πίσω από ένα σκουπιδοτενεκέ. "Ει, Αντρέα, είσαι εσύ;". "Sonny;" είπα σιγανά.

"Σσσσσσσ!!!!" απάντησε. Ξεπρόβαλε από τη σκιά φορώντας ένα μαύρο αδιάβροχο και ένα καπέλο τραβηγμένο κάτω, ως τα ύπουλα μάτια του. Ο Sonny κοίταξε τριγύρω του προσεκτικά, βγήκε απαρατήρητος και στάθηκε πίσω μου. "Εντάξει φίλε, έχεις δέκα λεπτά" είπε μέσα από το κολάρο του αδιάβροχού του. "Μετά πρέπει να πάω στη δουλειά. Τι μπορώ λοιπόν να κάνω για σένα;". "Τι μπορείς να μου πεις για το F.A.C.S. (Famous Adventurers Correspondence School) και επίσης για το να είσαι ένας Thief;" ρώτησα. "Σσσσσσ!!!" ο Sonny ψιθύρισε "Ει φίλε, δεν θέλεις να το φωνάξεις σ' όλο τον κόσμο; Κοίταξε να δεις. Αυτόν το δρόμο πήρα. Εντάξει, το F.A.C.S. μου δίδαξε τα πάντα γύρω από την τέχνη μου. Με έμαθε πώς να σκαρφαλώνω έναν απότομο τοίχο,





πώς να παραβιάζω τις μεσαίου επιπέδου κλειδαριές και πώς πετώντας οποιοδήποτε απ' αυτά να κτυπώ συνέχεια το στόχο μου" και τράβηξε αστραπιαία από μια τσέπη του ένα τρομερό μαχαίρι. Βλέποντας το ξάφνιασμά μου, γρήγορα το ξαναέκρυψε. "Πρέπει όμως να εξασκούμαι συνέχεια. Κοίταξε να δεις, πιθανότατα η μάνα σου θα σου έχει πει ότι η παρανομία δεν είναι εντάξει, έτσι; Απλά περίμενε μέχρι να της βάλεις στο χέρι ένα διαμαντένιο δαχτυλίδι και θα αρχίσει να μιλάει σε άλλο ρυθμό. Την επόμενη φορά που θα είσαι έξω σε μια περιπέτεια, κάτι σκοτεινό, απαίσιο, πέφτει πάνω σου. Σκότωσέ το και πάρ' του όλα τα χρήματα. Ετσι απλά όπως το ακούς". Κροτάλισε τα δάκτυλά του. "Πάρε από μένα φίλε, διάλεξε αυτόν το δρόμο και εξασκήσου. Θα γίνεις πλούσιος σε χρόνο μηδέν. Πρέπει να πηγαίνω όμως τώρα. Γεια!". Ο Sonny the Snake εξαφανίστηκε στο σκοτάδι και κατάπληκτος, έντρομος, διαπίστωσα ότι τα κλειδιά μου, το πορτοφόλι και το ρολόι μου είχαν εξαφανιστεί μαζί του.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ακούγοντας λοιπόν τον Sonny the Snake, γράφτηκα στην περιβόητη σχολή F.A.C.S. Οταν τελείωσα και πήρα το δίπλωμά μου, διψούσα για δράση. Ετσι, όταν πρωτοείδα εκείνη την ανακοίνωση που ζητούσε βοήθεια από το μακρινό Spielburg, δεν κάθισα να σκεφτώ καθόλου. Μάζεψα τα λιγοστά μου πράγματα και έφυγα αμέσως. Η περιοχή που πηγαίναμε ήταν ένα μικρό σουλτανάτο στο νότο. Περικλειόταν από δύο μεγάλες οροσειρές και ανάμεσά τους υπήρχε μόνο έρημος. Εχει δύο κύριες πόλεις: το Shapeir, που είναι και η πρωτεύουσα, στο βορρά, και το Raseir στο νότο. Τα κύρια έσοδα του Shapeir είναι από τις ανταλλαγές, μια και βρίσκεται πάνω σε μία πολύ μεγάλη εμπορική διαδρομή (οι έμποροι ακολουθούσαν συγκεκριμένες κατευθύνσεις - περάσματα και από τα πιο σημαντικά ήταν αυτό του Shapeir). Εξάλλου είναι πασίγνωστο για τα περιβόητα παζάρια και εμπερεύματά του. Οι δίδυμες αυτές πόλεις είχαν κτιστεί γύρω από τις κατασκηνώσεις των Kaffas. Μαγικές πηγές, που δεν στέρευαν ποτέ, είχαν δημιουργήσει τα κεντρικά συντριβάνια των πόλεων αυτών και στα οποία όφειλαν ουσιαστικά την ζωή τους. Οι δίδυμες αυτές πόλεις, που η μία ήταν καθρέφτης της άλλης, ολόιδιες, διοικούνταν το μεν Shapeir από τον σουλτάνο, σαν πρωτεύουσα, το δε Raseir από έναν εμίρη. Χιλιάδες χρόνια πριν είχε εμφανιστεί κάποιος Iblis, ένας Marid (ένα είδος Djinn) και ο οποίος προσπάθησε να καταλάβει όλη την περιοχή και να μετατρέψει όλους τους κατοίκους σε σκλάβους. Δημιούργησε μια τεράστια πόλη στην έρημο και προσπάθησε να συσπειρώσει όλες τις φυλές των Djinn γύρω του. Ο σουλτάνος όμως Suleiman, ένας πολύ σοφός και πλούσιος γέροντας, κατόρθωσε να συγκεντρώσει όσο περισσότερα μαγικά Djinn μπορούσε και ένας πολύ μεγάλος πόλεμος ξέσπασε. Τελικά ο Iblis, αν και η φυλή του - των Marid - ήταν η πιο ισχυρή ανάμεσα σ' όλα τα Djinn, ηττήθηκε και μεταμορφώθηκε σ' ένα άγαλμα. Τα ερείπια της πόλης του κείτονται κάπου κοντά στο Raseir και αποκαλούνται "Η ξεχασμένη πόλη". Ο τωρινός σουλτάνος, ο Harun al Rashid, είναι πασίγνωστος για τη μεγαλοψυχία του και τη δικαιοσύνη του. Οπως όμως σου εξήγησαν και οι φίλοι σου, τελευταία ο εμίρης του Raseir, Arus al-Din είχε εξαφανιστεί και η δυστυχία είχε έρθει στην πόλη του. Η βασική σου αποστολή, αν θέλεις να τα καταφέρεις και να πάρεις όλες τις αμοιβές, είναι να βρεις τι έγινε ο εμίρης του Raseir και αν είναι ζωντανός, να τον ξαναβάλεις στη θέση του. Φυσικά, σαν περιβόητος κλέφτης που είσαι, ξέρεις ότι για να τα καταφέρεις θα

ΕΤΑΙΡΙΑ: Sierra

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: IBM, Atari ST, Amiga, IBM συμβατοί

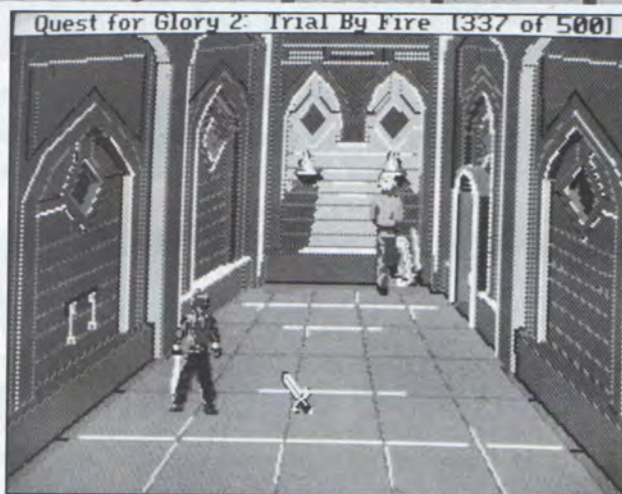
ΤΥΠΟΣ: 3-D animated graphic adventure





στηριχτείς κύρια στις δικές σου δυνάμεις. Πρώτα απ' όλα στην εξυπνάδα σου και μετά στις υπόλοιπες ικανότητές σου. Εξάλλου, απ' ό,τι θυμάσαι, το γνωμικό λέει: "Τη δόξα πολλοί εμίσησαν, το χρήμα κανείς".

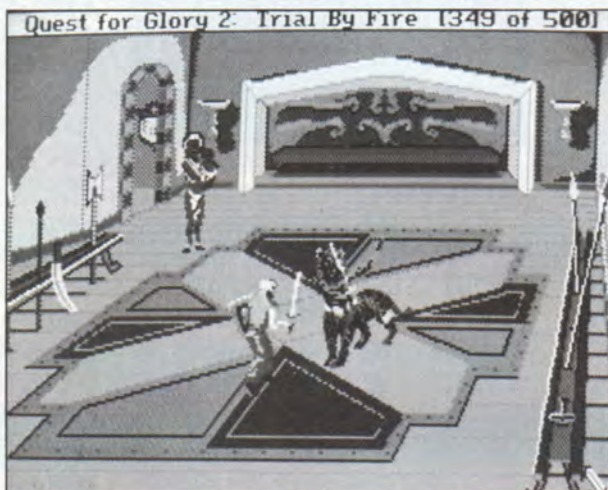
ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ



Τα γραφικά του H.Q. II είναι εκπληκτικά. Η Sierra πήρε τα καλύτερα στοιχεία από τις άλλες περιπέτειές της και τα συνένωσε στο H.Q. II. Οι χαρακτήρες είναι πάρα πολύ όμορφα φτιαγμένοι, μερικοί χώροι είναι φανταστικοί, με καλύτερα δείγματα αυτών του αστρολόγου και της Aziza. Οι τοποθεσίες στην έρημο πολύ καλές, ειδικά αυτήν που βλέπεις νύχτα την πόλη. Πραγματική πανδαισία χρωμάτων. Το adventure παίρνει άριστα όμως, κατά τη γνώμη μου πάντα, στις λεγόμενες σκηνές κινηματογραφικού χαρακτήρα. Ειδικά αυτές που η μάγισσα Aziza σου εξηγεί ένα-ένα τα στοιχεία της φωτιάς, του αέρα, της γης και του νερού, που σου εξιστορεί τις περιπέτειες της γυναίκας-δέντρου, που βρίσκει την πραγματική ταυτότητα του Saurus σου (!), αλλά και άλλες πολλές, είναι πραγματική μαγεία. Ο ήχος του είναι πολύ καλός, καλύτερος απ' αυτόν του H.Q. I. Οσοι έχουν και την κατάλληλη κάρτα για να ακούσουν τη μουσική υπόκρουση σ' όλο το μεγαλείο της, θα συμφωνήσουν πλήρως μαζί μου. Καιρός όμως να δούμε και το χειρισμό του. Πατώντας το πλήκτρο Escape, εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης το μενού με τις έτοιμες εντολές. Ετσι θα βρείτε τις: SAVE (F5), RESTORE (F7), RESTART (F9), QUIT (Ctrl + Q), FASTER ANIMATION (Shift και +), SLOWER ANIMATION (Shift και -), SOUND ON/OFF (F2), ARCADE DIFFICULTY (F4), GAME DETAIL (F6), GAME TIME SCALE (F8), CAST SPELL (Ctrl + C), FIGHT (Ctrl + F), ESCAPE ή RUN AWAY (Ctrl + E), PAUSE (Ctrl + P), REPEAT COMMAND (F3 ή SPACEBAR), INVENTORY (Ctrl + I ή TAB), CHARACTER SHEET (Ctrl + S), TIME/DAY (Ctrl + D), ASK ABOUT (Ctrl + A), TELL ABOUT (Ctrl + T), LOOK AT (Ctrl + L), READ ή USE MAP (Ctrl + R), COMPASS (Ctrl + H ή BACKSPACE). Να δούμε όμως μερικές απ' αυτές. Η επιλογή Arcade Difficulty δεν παίζει εδώ ρόλο στους πόντους, όπως συνέβαινε με το Conquest of Camelot. Μπορείτε λοιπόν εξ αρχής να το βάλετε στο εύκολο. Το Game Detail ρυθμίζει τους υπόλοιπους χαρακτήρες που εμφανίζονται στην οθόνη. Αυτό όμως, ειδικά αν έχεται αργό P.C., μην το πειράξετε καθόλου. Το πρόγραμμα θα βρει μόνο του το μέσο όρο. Το Game Time Scale ρυθμίζει το χρόνο, ώστε να τρέχει πιο γρήγορα ή και πιο αργά. Συμβουλή μου είναι να μην το πειράξετε όταν το πρωτοπαίξετε, γιατί έτσι μπορεί να χάσετε ενδιαφέροντα γεγονότα. Μόνο αφού το τελειώσετε μ' ένα χαρακτήρα και θέλετε να το παίξετε και με τους άλλους κάντε το αυτό, αφού δηλαδή ξέρετε τι, χοντρικά, γεγονότα συμβαίνουν κάθε μέρα, ώστε να τρέχει πιο γρήγορα ο χρόνος, αν χρειάζεται. Στις μονομαχίες του χαρακτήρα τώρα χρησιμοποιούνται και τα 9 πλήκτρα του αριθμολογίου. Ετσι έχουμε τα SWING LOW (9), THRUST (8), SWING MIGH (7), LOW PARRY (6), MIDDLE PARRY (5), HIGH PARRY (4), DODGE RIGHT (3), DODGE BACK (2), DODGE LEFT (1). Δηλαδή έχουν σε μεγάλο βαθμό αξιοποιήσει τις πολεμικές τεχνικές του Conquest of Camelot. Το λεξιλόγιό του είναι πάρα πολύ πλούσιο. Μην ξεχνάτε ότι τα Hero's Quest στηρίζονται στην επικοινωνία του χαρακτήρα σαν κύρια πηγή συλλογής πληροφοριών. Οσα περισσότερα ρωτάτε, τόσα περισσότερα μαθαίνετε. Οι ίδιες οδηγίες σας παροτρύνουν να ρωτάτε όλους τους χαρακτήρες για τα: Shapeir, Raseir, Rumor, Money, Elemental, Monster, Weather, Name, Magic, Sulton, Emir και Guild. (Π.χ. ASK ABOUT SULTAN). Ρωτώντας για κάτι προσέξτε τις απαντήσεις, γιατί απ' αυτές θα βρείτε τις επόμενες ερωτήσεις σας (π.χ. ASK ABOUT MONEY και τώρα ASK ABOUT MONEY CHANGER). Μερικά χρήσιμα ρήματα είναι: ASK ABOUT, ORDER, EAT, DRINK, STAND, SIT, BARGAIN, BUY, GET, TAKE, GIVE, CHANGE, USE, FILL, LOOK, FIGHT, ESCAPE, READ, SIGN, TALK, TELL ABOUT, MOUNT, DISMOUNT, SELL, MOVE, KISS, WATER, DROP, BREAK, JUMP, SHOW, PUSH, WISH και άλλες πολλές. Τελειώνοντας, δύο λόγια για το πακέτο του παιχνιδιού. Είναι χωρίς καμία αμφισβήτηση το καλύτερο ως τώρα δείγμα της εταιρίας στον τομέα αυτό. Αν μη τι άλλο δείχνουν οι υπεύθυνοι της εταιρίας, και ειδικότερα η σχεδιάστρια του παιχνιδιού Lori Ann Cole, ότι ξέρουν να σέβονται τους θαυμαστές τους, αυτούς δηλαδή που θα πληρώσουν 10.000-12.000 δρχ. για να αγοράσουν όχι απλά ένα παιχνίδι.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ – ΔΡΑΣΗ – ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Quest for the Glory II είναι υποβλητική. Σ' αυτό βοηθούν τα πάντα. Το σενάριό του είναι πολύ καλύτερο απ' αυτό του H.Q. I. Είναι από τα πιο ολοκληρωμένα και πειστικά σενάρια που έχω δει. Οι διάλογοι που υπάρχουν είναι φανταστικοί. Ρωτήστε κάθε χαρακτήρα που συναντάτε για ό,τι νομίζετε σωστό. Προσέξτε τις απαντήσεις τους και απ' αυτές βρείτε τις επόμενες ερωτήσεις σας. Είναι πραγματικά εντυπωσιακό το πόσα πολλά πράγματα μπορείς να ρωτήσεις. Οι απαντήσεις που σου δίνουν είναι



πολύτιμες. Τέλος, οι προγραμματιστές έχουν βάλει και αυτές τις ανυπέρβλητες σκηνές κινηματογραφικού χαρακτήρα που όμοιές τους δεν θα έχετε ξαναδεί. Η δράση του εξελίσσεται μ' ένα σταδιακό τρόπο. Ξεκινά σιγά-σιγά και, όσο το παιχνίδι προχωράει, τόσο αυτή γίνεται και πιο έντονη. Το παιχνίδι είναι χωρισμένο σε 29/30 ημέρες. Οι πρώτες 16 εκτυλίσσονται στο Shapeir. Τη 17η παίρνεις το καραβάνι για να πας στο Raseir. Δεν υπάρχει άλλος τρόπος για να φτάσεις εδώ. Το ταξίδι κρατά 10 ημέρες, δηλαδή φτάνεις το απόγευμα της 27ης ημέρας. Στο ταξίδι αυτό δεν κάνεις τίποτα, το πρόγραμμα παίρνει τον έλεγχο πάνω στις εξελισσόμενες σκηνές. Αυτή όμως του διαλείμματος είναι πέρα από κάθε περιγραφή. Τα συνδυάζει όλα. Πρωτοτυπία, ομορφιά, χιούμορ. Οι υπόλοιπες 3 ημέρες θα εξελιχθούν στο Raseir, όπου πια η δράση θα είναι καταιγιστική. Ας δούμε όμως τα πράγματα με τη σειρά τους. Στο Shapeir πρέπει βασικά να νικήσεις τα 4 στοιχεία της φύσης που θα επιτεθούν στην πόλη. Παράλληλα, πρέπει να φέρεις σε πέρας και ορισμένες δευτερεύουσες αποστολές, όπως να βρεις το whirl που θέλει ο κάτοχος του magic shop, να βοηθήσεις το woman-tree και να σπάσεις τα μάγια του caged beast που εμφανίζεται τη 12η ημέρα. Τέλος, κάθε χαρακτήρας πρέπει να κάνει και κάτι ακόμη, ανάλογα με τα χαρακτηριστικά του. Ο fighter πρέπει το βράδυ (sunset) της 15ης ημέρας να περάσει το ανάλογο τεστ και να γίνει μέλος του E.O.F. Ο μάγος πρέπει να βρει το W.I.T. και αξιοποιώντας σωστά τα spell του να περάσει όλα τα τεστ, ώστε στο τέλος ο Erasmus να του δώσει το reversal spell. Ο κλέφτης πρέπει, αφού συνεννοηθεί με τη money changer, να παραβιάσει δύο σπίτια και να κλέψει πολύτιμα αγαθά. Μη σας φαίνονται εύκολα όλα αυτά. Θα δούμε μια σειρά γρίφων που αφορούν κύρια τον χαρακτήρα thief. Γιατί αυτό; Ετσι για να υπάρχει μια ενότητα, αλλά και επειδή ο κλέφτης είναι ένας πολύπλευρος χαρακτήρας. Κατ' αρχήν έξω από το Guild hall, εμφανίζεται ένας ισορροπιστής. Πρέπει οπωσδήποτε να περάσετε το τεστ αυτό. Προσπαθήστε μέχρι να τα καταφέρετε. Την τρίτη ημέρα, όταν είναι evening, επισκεφθείτε τη money changer. Ακολούθησε τις οδηγίες της για να βρεις το σπίτι που σου λέει. USE STEALTH και με το Ctrl + D ήλεγχε το χρόνο. Οταν είναι "middle of the night" PICK LOOK για να μπεις. Μέσα USE STEALTH. Πήγαινε στα ράφια. Αν κάνεις κάποιο θόρυβο, σταμάτησε για λίγα δευτερόλεπτα και ξαναξεκίνα. GET TEAPOT. Πήγαινε στην ντουλάπα. USE OIL ON HINGES, OPEN DOORS, SEARCH WARDROBE, GET BOWL. Πήγαινε στο μεγάλο χαλί LOOK UNDER CARPET. Μόλις ο Hasan φύγει, πήγαινε στο χαλί και OPEN TRADDOOR. Οταν ακούσεις θόρυβο απ' έξω UNROLL CARPET, HIDE IN WARDROBE. Μόλις φύγει ο Ahmac, ξαναβγές και LOOK UNDER CARPET, PICK LOCK ON CHEST. Οταν ακούσεις πάλι θόρυβο UNROLL CARPET, HIDE IN WARDROBE. Οταν ο Jabir φύγει LOOK UNDER CARPET, GET DINARS, SEARCH CHEST. Βγες και πήγαινε στο πανδοχείο για ύπνο. Την επόμενη μέρα πήγαινε στη money changer και απάντησε YES, BARGAIN ABOUT BOWL, BARGAIN ABOUT TEAPOT, ASK ABOUT SAFE. Εχοντας αρκετά χρήματα, αγόρασε το magic rope από το magic shop και ASK ABOUT ROPE, BARBAIN FOR ROPE. Να θυμάσαι ότι με το BARGAIN, αντί του BUY ή του SELL, πετυχαίνεις 9 στις 10 φορές καλύτερες τιμές. Οταν βραδιάσει, πήγαινε στη fighter's plaza. Στην πόρτα του Weapon Use PICK LOCK. Μέσα κλείσε την πόρτα και πήγαινε στο αμόνι: USE OIL ON ANVIL, PUSH ANVIL, OPEN TRAPDOOR, PICK LOCK στο strongbox. Αν δεν τα καταφέρνεις, βάλε όλα τα πράγματα στη θέση τους και έλα την επόμενη μέρα, αφού στο μεταξύ έχεις κάνει εξάσκηση με PICK LOCK σε πόρτες, στους δρόμους, καθώς έρχεσαι ή φεύγεις. Φυσικά, από το weapon use, ο κλέφτης πρέπει να αγοράσει και πολλά μαχαίρια (BUY DAGGERS). Στα θηρία πέτα τα, εκτός από το τελευταίο, με το οποίο πρέπει να παλέψεις. Μετά SEARCH BODY και τα ξαναπαίρνεις, σχεδόν όλα, πίσω. Πώς σαν thief μπαίνεις στο παλάτι στο τέλος; Προχώρα στις σκιές στον αριστερό τοίχο. Μόλις ο Ευνούχος φύγει, δεξιά USE ROPE. Μπες αριστερά. Στο χαρέμι δες το σόου (!). Μόλις σου πουν να φύγεις, πήγαινε αριστερά. Αμέσως τύπωσε SNEAK ή USE STEALTH. Πήγαινε πίσω από το συντριβάνι. Μόλις ο Ευνούχος μιλήσει στην κοπέλα, πήγαινε στο τραπέζι. Μόλις ο φρουρός φύγει τελείως δεξιά, πήγαινε κατευθείαν στην έξοδο του μπαλκονιού (πάνω αριστερά). Τώρα USE ROPE. Αν έχεις εξασκηθεί στην ισορροπία, στην αρχή, πέρνα το σχοινί. Πέτα ένα μαχαίρι σ' ένα κερί (το πιο κοντινό) για να το ρίξεις. Οταν σου πετάξει ένα spell, γρήγορα DUCK και πήγαινε στην κολόνα δίπλα του. Συνέχισε να του πετάς μαχαίρια ή πέτρες μέχρι να τον νικήσεις. Σαν κλέφτης δεν γίνεσαι Paladin, αλλιώς τι κλέφτης θα ήσουνα (Paladin γίνονται μόνο οι τίμιοι!). Το QUEST FOR THE GLORY II είναι φανταστικό. Κατά τη γνώμη μου, είναι η καλύτερη, ως τώρα, παραγωγή της Sierra. Μην το χάσετε με τίποτα.

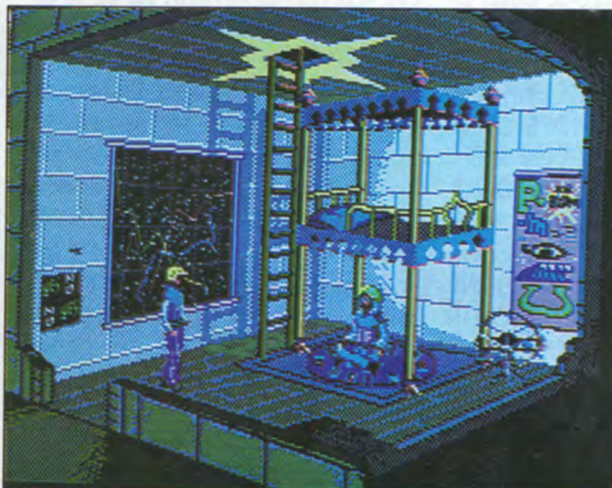
Και μην ξεχνάτε ότι το συμβόλαιο των cole είναι μόνο για 4 παιχνίδια. Εκτός και αν ανανεωθεί. Ραντεβού λοιπόν στο H.Q. III που θα εξελίσσεται

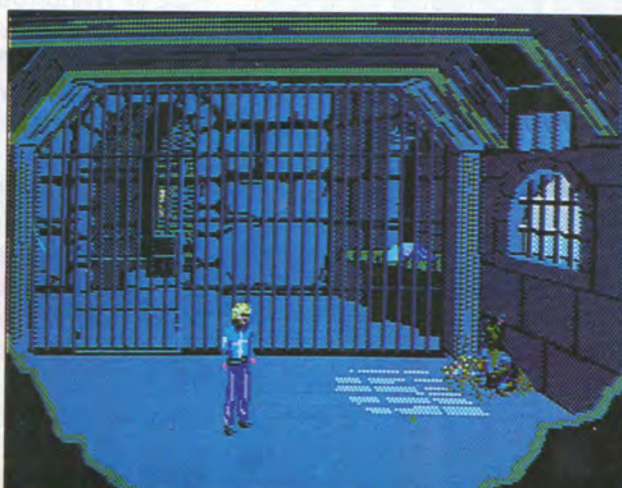
στην Τρανσυλβανία.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς σαν κλέφτης. Βάλε τους επιπλέον 50 πόντους στα: Agility, Vitality, Luck, Stealth και Lock Pick. Στο πανδοχείο με τον Abdulla: ASK ABOUT SULTAN, ASTROLOGER, NEWS, EMIR, RASEIR. Μετά ORDER FOOD. Στη Shema ASK ABOUT RASEIR, ASK ABOUT RUMORS, ASK ABOUT SHARAF, ASK ABOUT UNDERGROUND. Τώρα EAT, DRINK, STAND. Στο Shameen: ASK ABOUT RASEIR, ASK ABOUT SULTAN, ASK ABOUT QUESTS. Βγες έξω. Στον έμπορο Alichica: ASK ABOUT COMPASS, ASK ABOUT MAP, BUY MAP. Πρέπει να αλλάξεις τα λεφτά σου, ASK ABOUT MONEY CHANGER. Σου λέει μια διαδρομή, αλλά είναι λίγο περίπλοκη. Μπες στο βορινό δρόμο - τούνελ και συνέχισε μέχρι να βρεθείς στην πλατεία του συντριβανιού. (Αν θέλεις για εξάσκηση στη διαδρομή τύπωσε SNEAK ή USE STEALTH). Εδώ DRINK WATER, FILL WATERSKIN. Πάρε τον αριστερό δρόμο - τούνελ της πλατείας (Naufara Darb). Προχώρησε ίσια. Στη διασταύρωση στρίψε δεξιά. Στη γωνία αριστερά. Στο τέλος του δρόμου, στην Dimar Tarik, στρίψε αριστερά. Στη γωνία πάλι αριστερά και στην επόμενη γωνία δεξιά. Συνέχισε ευθεία μέχρι το βάθος του δρόμου. Στη γωνία δεξιά και στη διασταύρωση με την Centime Tarik αριστερά. Στη γωνία δεξιά, μετά πάλι δεξιά, ξανά δεξιά, αριστερά, αριστερά και στην τελευταία γωνία δεξιά. Εφτασες στη money changer. Πήγαινε κοντά της και ASK ABOUT RASEIR, ASK ABOUT SULTAN, ASK ABOUT FERRARI, ASK ABOUT MONEY, CHANGE MONEY (+7). Αλλαξέ τα ως εξής. Πρώτα 40, μετά 40, ξανά 40, μετά 20 και τέλος 10. Ετσι, παίρνεις 135 χρυσά ενώ, αν τα αλλάξεις με μια και τα 150, θα πάρεις μόνο 105 χρυσά!!! Τώρα πια MAKE THIEF SIGN (+3). Σου λέει τα δικά σας. Το βράδυ της τρίτης ημέρας πρέπει να ξανάρθεις εδώ για περισσότερες πληροφορίες. Γύρνα πίσω στην πλατεία του συντριβανιού. DRINK WATER, FILL WATERSKIN. Γύρνα πίσω στην Gate plaza. Στον έμπορο Alichica: BUY MAP (+7), BUY COMPASS (+7). Τώρα USE MAP και ταξίδεψε στην πιο αριστερή πλατεία, τη Fighter plaza. Στον έμπορο Kiram: BUY CLOTH BAG (+7). Στον έμπορο Mirak: BARGAIN FOR WATERSKIN. Αγόρασε δύο τρία. Προχώρησε έξω από το Guild. Στον Rakeesh: ASK ABOUT NAME, ASK ABOUT SULTAN, ASK ABOUT SHAPEIR, ASK ABOUT RASEIR, ASK ABOUT RUMORS, ASK ABOUT LEG, ASK ABOUT DEMON, ASK ABOUR WIZARD, ASK ABOUT KINGDOM, ASK ABOUT MONSTERS. Μπες μέσα στο Guild Hall. READ BOOK, SIGN BOOK (+3). Πήγαινε και LOOK BOARD. Γράψε όλες τις ανακοινώσεις προσεκτικά, γιατί αυτές είναι οι αποστολές σου. Στην Uhura: ASK ABOUT MONSTERS, ASK ABOUT RAKEESH, ASK ABOUT SULTAN, ASK ABOUT RASEIR, ASK ABOUT PRACTICE. Βγες έξω και στον Rakeesh: ASK ABOUT PALADIN, ASK ABOUT POWER, ASK ABOUT WILL. Τώρα USE MAP. Πήγαινε στην πλατεία του συντριβανιού και FILL WATERSKINS. Πάλι USE MAP και γύρνα στο πανδοχείο. Μέσα SIT, ORDER FOOD, EAT, DRINK, STAND. Πήγαινε εκεί που έφυγε η Shema και κοιμήσου ως το πρωί (UNTIL DAWN). Τέλος της 1ης ημέρας. Ξημέρωμα της 2ης ημέρας. SIT, ORDER FOOD, EAT, DRINK, STAND. Αυτό το βράδυ πρέπει να δεις τη Shema να χορεύει. Βγες έξω. USE MAP και πήγαινε στην Fountain plaza. Μπες στο Apothecary shop. Μέσα TALK MAN, ASK ABOUT OILS, ASK ABOUT PILLS, ASK ABOUT REWARDS, BARGAIN FOR OIL (+3), BARGAIN FOR HEALING PILLS, BARGAIN FOR VIGOR PILLS, BARGAIN FOR POISON, CURE PILLS. Αγόρασε healing και vigor pills κατά βούληση, καθώς θα σου χρειαστούν. Βγες έξω και πήγαινε στην Fighter's plaza. Εδώ πρέπει να δεις τον ισορροπιστή: TAKE CHALLENGE, GIVE DINAR, CLIMB. Συνέχισε μέχρι να νικήσεις (+5). Χρησιμοποίησε τα pills, αν έχεις κουραστεί. Αν δεν μπορείς, δεν πειράζει. Ξαναέλα μια άλλη μέρα... Ω! τι ώρα πήγε; Πρέπει να πηγαίνω! ■

ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ:	8
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ:	9
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ:	8
ΔΡΑΣΗ:	10
ΓΡΑΦΙΚΑ:	10





TOP ★ GAMES 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΑΠΡΙΛΙΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

AMSTRAD

1 (1) ◆	**BATMAN**	(OCEAN)
2 (2) ◆	**OPERATION WOLF**	(OCEAN)
3 (4) ▲	**SILKWORM**	(VIRGIN)
4 (5) ▲	**DRAGON NINJA**	(MELBOURNE HOUSE)
5 (4) ▼	**ROBOCOP**	(OCEAN)
6 (6) ▲	**THE DUEL**	(ACCOLADE)
7 (7) ▲	**SHINOBI**	(VIRGIN)
8 (9) ▲	**RAINBOW ISLANDS**	(OCEAN)
9 (8) ▼	**KICK OFF 2**	(ANCO)
10 (10) ◆	**SUPER WONDERBOY**	(ACTIVISION)

ATARI ST/AMIGA

1 (1) ◆	**KICK OFF 2**	(ANCO)
2 (2) ◆	**TV SPORTS BASKETBALL**	(CINEMAWARE)
3 (4) ▲	**PLAYER MANAGER**	(ANCO)
4 (3) ▼	**SHADOW OF THE BEAST 2**	(PSYGNOSIS)
5 (4) ▼	**BATMAN THE MOVIE**	(OCEAN)
6 (7) ▲	**THE NEW ZEALAND STORY**	(OCEAN)
7 (10) ▲	**AWESOME**	(PSYGNOSIS)
8 (7) ▲	**ROBOCOP**	(OCEAN)
9 (8) ▲	**CHASE HQ**	(OCEAN)
10 (9) ▼	**BUBBLE BOBBLE**	(FIREBIRD)

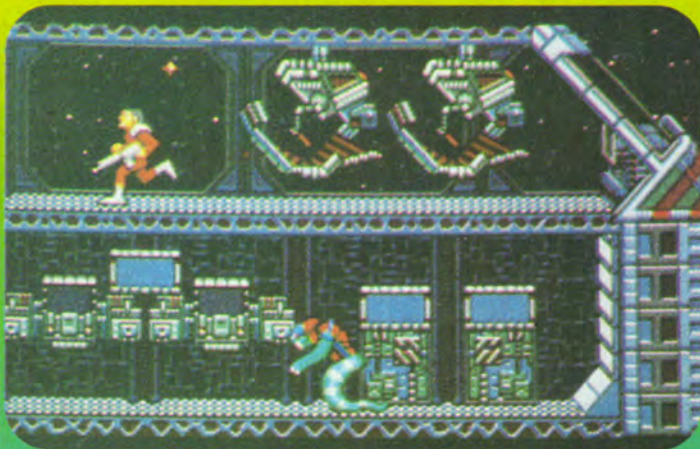
(◆):Σταθερό (▲): Ανοδος
(▼): Πτώση (●): Νέο

Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.

* Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

★ TOP 20 ★

1	(1)	◆	ROBOCOP	(OCEAN)
2	(2)	◆	BATMAN	(OCEAN)
3	(3)	◆	THE NEW ZEALAND STORY	(OCEAN)
4	(13)	▲	SHADOW OF THE BEAST 2	(PSYGNOSIS)
5	(5)	◆	KICK OFF	(ANCO)
6	(6)	◆	CABAL	(OCEAN)
7	(7)	◆	SHINOBI	(VIRGIN)
8	(8)	◆	KICK OFF 2	(ANCO)
9	(9)	◆	DRAGON NINJA	(MELBOURNE HOUSE)
10	(10)	◆	CHASE HQ	(OCEAN)
11	(12)	▲	TV SPORTS BASKETBALL	(CINEMAWARE)
12	(11)	▼	PIRATES	(MICROPROSE)
13	(4)	▼	BUBBLE BOBBLE	(FIREBIRD)
14	(14)	◆	OPERATION WOLF	(OCEAN)
15	(15)	◆	SILKWORM	(VIRGIN)
16	(16)	◆	PLAYER MANAGER	(ANCO)
17	(17)	◆	BASKET MASTER	(IMAGINE)
18	(18)	▲	THE DUEL	(ACCOLADE)
19	(19)	▲	SILENT SERVICE	(MICROPROSE)
20	(20)	◆	RAINBOW ISLANDS	(OCEAN)



COMMODORE

1 (1) ◆	**BUBBLE BOBBLE**	(FIREBIRD)
2 (3) ▲	**PIRATES**	(MICROPROSE)
3 (5) ▲	**KICK OFF**	(ANCO)
4 (4) ◆	**ROBOCOP**	(OCEAN)
5 (3) ▼	**THE NEW ZEALAND STORY**	(OCEAN)
6 (6) ◆	**BATMAN**	(OCEAN)
7 (7) ◆	**CABAL**	(OCEAN)
8 (8) ◆	**CHASE HQ**	(OCEAN)
9 (9) ◆	**SILENT SERVICE**	(MICROPROSE)
10 (10) ◆	**SILKWORM**	(VIRGIN)

SPECTRUM

1 (2) ▲	**SHINOBI**	(VIRGIN)
2 (1) ▼	**CABAL**	(OCEAN)
3 (4) ▲	**KICK OFF**	(ANCO)
4 (3) ▲	**ROBOCOP**	(OCEAN)
5 (9) ▲	**THE NEW ZEALAND STORY**	(OCEAN)
6 (6) ◆	**BASKET MASTER**	(IMAGINE)
7 (7) ◆	**BATMAN**	(OCEAN)
8 (8) ◆	**CHASE HQ**	(OCEAN)
9 (5) ▼	**DRAGON NINJA**	(MELBOURNE HOUSE)
10 (10) ◆	**BUBBLE BOBBLE**	(FIREBIRD)

Εχουμε ξαναπεί για τα αθλητικά παιχνίδια και τη δυνατή τους παρουσία. Εκτός από τις παρουσίες τους στο Top Chart, παρατηρούμε ότι ανεβαίνουν αρκετά δυνατά και έξω από τα 20 πρώτα. Το μέλλον προμηνύεται αθλητικό.

ADVENTURE S.O.S.

Μη μου πείτε ότι το έκτακτο βιβλιαράκι με τις λύσεις διάφορων adventures που ήταν στο προηγούμενο τεύχος δεν ήταν εκπληκτικό!! Τι ακούω; Αχά! Ε, σ' όποιον λοιπόν δεν άρεσε ή έχει αμφιβολίες, να μου στείλει ένα γράμμα με τα στοιχεία του. Τότε εγώ θα του απαντήσω αμέσως στέλνοντάς του ένα masich. Τι είναι αυτό; Μα τα αόρατα djinn που εξαφανίζουν αμέσως όσους τα παραλαμβάνουν. Ετσι, για να μην ξεχνάτε ποιος είναι ο μέγας, ο ένας και μοναδικός μάγος.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Αυτή τη φορά λέω να ασχοληθούμε λίγο με τα διάφορα bugs που υπάρχουν στα τελευταία adventures της Sierra. Αφορμή παίρνω από δύο γράμματα αναγνωστών - τους κάνω χάρη και δεν δημοσιεύω τα ονόματά τους για να αποφύγουν το λυντσάρισμα -τα γραπτά τους όμως τα φυλάω, που ούτε λίγο ούτε πολύ με κατηγορούσαν ότι θάβω τις περιπέτειες της Sierra, και ειδικά το CODENAME: ICEMAN και ότι από ανθρώπους σαν και εμένα, που εκμεταλλεύονται τη θέση τους στα περιοδικά. παθαίνουν ζημιά οι εταιρίες και πουλάνε λιγότερα προγράμματα!!! Εγώ φυσικά τους απάντησα ευγενικότατα υποστηρίζοντας ταυτόχρονα και τις απόψεις μου. Η Sierra από το 1988 έκανε ένα μεγάλο άνοιγμα στην αγορά, κυκλοφορώντας κάθε χρόνο 6 περιπέτειες! Τι σημαίνει αυτό; Μεγαλύτερη πίεση στους προγραμματιστές, λιγότερος χρόνος στους playtesters, για να τα δοκιμάζουν, άρα και περισσότερα λάθη. Ας δούμε μερικά από αυτά, γιατί τα θεωρώ ειλικρινά απαράδεκτα για παραγωγές τέτοιου επιπέδου, όπως αυτές της Sierra.

Κατ' αρχήν στο CONQUEST OF CAMELOT. Στο παζάρι της Ιερουσαλήμ, δίπλα στον κρεοπώλη υπάρχει ένα παράθυρο. Εκεί μερικές φορές εμφανίζεται η αδελφή του να γδύνεται. Αν πας κοντά και τυπώσεις LOOK WOMAN, LOOK IN WINDOW βγαίνει αυτός και σε κάνει κιμά! Μερικές φορές όμως το πρόγραμμα μπερδεύεται ιδίως σε αργά PCs και ξαφνικά πετάει ένα μήνυμα "oops, κάνεις κάτι που δεν το έχουμε σκεφθεί" και σε βγάζει στο MS DOS! Αν δηλαδή δεν έχεις κάνει εκεί κοντά κανένα SAVE, τα νεύρα σου γίνονται χάλια, γιατί πρέπει να ξαναφορτώσεις το παιχνίδι από την αρχή. Περνάμε στο QUEST FOR THE GLORY I (ή H.Q.I). Σε αυτό σαν μάγος στον Erasmus, για να παίξεις το παιχνίδι του που, άμα κερδίσεις, σου δίνει το dazzle spell, τυπώνεις PLAY GAME. Τώρα σαν κλέφτης μέσα στο Thieves' Guild, βλέπεις τον αρχηγό των τοπικών κλεφτών να παίζει το παιχνίδι με τα μαχαίρια. Σε προκαλεί να παίξεις. Τι πιο φυσικό λοιπόν από το να τυπώσεις πάλι PLAY GAME. Ελα όμως που το πρόγραμμα μπερδεύεται, νομίζει ότι θέλεις να παίξεις το παιχνίδι του μάγου ψάχνει αλλά δεν βρίσκει το σωστό δωμάτιο και σε βγάζει πάλι στο MS DOS! Πάλι χάλια τα νεύρα σου, ξαναφορτώνεις τα παιχνίδι και μόνο αν τυπώσεις την εντολή PLAY KNIVES προχωράς! Πραγματικά απαράδεκτο bug!!

Και ερχόμαστε στο CODENAME: ICEMAN που ήταν η αφορμή για τις σκέψεις αυτές. Κατά αρχήν, αν κατέβεις νωρίς στο compartment store, εκεί που είναι η στολή κατάδυσης, σε ορισμένα PCs, βγαίνει το μήνυμα "oops, έκανες κάτι που δεν το έχουμε σκεφτεί" και σε βγάζει στο MS-DOS! Στη συνέχεια, σε αρκετές εκδόσεις, όταν φτάνεις στην Τυνησία

Η λύση του KING SOLOMON'S MINES

Θα δούμε την έκδοση για τον Commodore 64/128. Υπάρχουν μερικές μικρές διαφορές στους άλλους κομπιούτερς. Στην εισαγωγή πάρε τα ROPE, CANTEEN, MATCHES και δύο ακόμη, μη χρήσιμα όμως αντικείμενα. QUICKSAND: DROP τα δύο άχρηστα αντικείμενα, S,S,S, MOVE BODY GET SPEIAR, N,N,N, E,E,E,E. Εδώ θα κολλήσετε. THROW ROPE, PULL ROPE, GET ROPE. ROPE BRIDGE S,S, THROW SPEAR, GO BRIDGE, τύπωσε RUN, EXAMINE RAVINE, GO LEDGE, TIE ROPE, πού; Στο ROCK, GET BLADE, CLIMB CLIFF, N. LAGOON. GO PATH, CHOP VINE, CHOP JUNGLE, DROP MACHETTE, GO OPENING, DIVE LAGOON, GET SCEPTRE, SWIM, N, W, MOVE ROCK, DROP SCEPTRE, GO OPENING, N. Σημείωσε το skull γιατί θα ξαναγυρίσεις εδώ. N, GET VINES, GET SPADE. CAVE. E,S, GO LEDGE, CLIMB ROPE, GO ROCKS, THROW VINE, CLIMB VINE, GET SPEAR, CLIMB VINE, GO BANK, CLIMB ROPE, CLIMB CLIFF,N, GO PATH, GO OPENING, GO CAVE, BURN WEB, S, THROW SPEAR, GET BOX, BURN WEB, N, GET AMULET, E,N,E,S, GO LEDGE, CLIMB ROPE.

CLIMBING BRIDGE. DROP MATCHES, GET PEBBLE, SMASH BOX, OPEN BOX, LOOK BOX, DROP PEBBLE, GET DIARY, READ DIARY (D.A.S.), DROP DIARY, GET MATCHES, GO ROCKS, CLIMB VINE, LOOK CLIFFS, CLIMB BRIDGE, WEAR AMULET, S, ένας zulu θα είναι εδώ, DROP BOX, το παίρνει και ρίχνει μία πέτρα, GET STONE. Πρέπει τώρα να έχεις τα: spade, matches, stone canteen και amulet, E και περνάς στο δεύτερο μέρος της περιπέτειας.

και πας να μιλήσεις στον sonar man αυτός, ό,τι και να κάνεις, δεν σου απαντά. Ετσι δεν μπορείς να πάρεις τις αποστάσεις και δεν ξέρεις τι να κάνεις!

Εγώ απ' αυτό το bug, είχα κολλήσει επί ένα μήνα, γιατί δεν μπορούσα να κάνω τίποτα!! Ειδικά αυτό το bug, σε νεότερες εκδόσεις το διόρθωσαν.

Πάμε στο oil rig τώρα. Βάζεις τα εκρηκτικά και φεύγεις μια οθόνη δεξιά. Αν σ' αυτή την οθόνη περιμένεις στο δεξί της άκρο μέχρι να γίνει η έκρηξη (ή αν θυμάμαι καλά και στην επόμενη, αλλά πάντα στο δεξί άκρο), μόλις γίνει η έκρηξη, ενώ δεν σκοτώνεσαι, βγαίνει πάλι αυτό το μήνυμα "oops, κάνεις κάτι που δεν το έχουμε σκεφθεί" και ξανά έξω στο MS-DOS!! Προχωράμε παρά πέρα. Αν κάνεις ένα χάρτη της θάλασσας, το λιμάνι καταλαμβάνει επτά οθόνες οριζοντίως. Αν δηλαδή από την οθόνη που ξεκινάς πας βόρεια 7 οθόνες, μπαίνεις στο πιο αριστερό του άκρο. Αν από την οθόνη που ξεκινάς πας 3 οθόνες δεξιά και 7 βόρεια, μπαίνεις στο κέντρο του λιμανιού, ενώ αν πας 6 οθόνες δεξιά και 7 βόρεια, πας στην πιο δεξιά άκρη του λιμανιού. Πού είναι το πρόβλημα; Πήγαινε 7 οθόνες δεξιά και 7 βόρεια. Είσαι μια οθόνη δεξιά από το πιο δεξί μέρος του λιμανιού. Σ' αυτή την οθόνη μπαίνοντας παίρνεις +2 πόντους. Κάθε φορά που μπαίνεις σ' αυτήν θα παίρνεις πάλι +2 πόντους!! Οπως είπαμε από εδώ αν πας τώρα αριστερά, μπαίνεις στο λιμάνι. Μην το κάνεις αυτό. Κολύμπησε δεξιά. Στις επόμενες τέσσερις προς τα δεξιά οθόνες συμβαίνει ακριβώς το ίδιο. Κάθε φορά που μπαίνεις σ' αυτές, παίρνεις +2 πόντους! Δηλαδή αυτό συμβαίνει συνολικά σε 5 οθόνες προς τα δεξιά από το πιο δεξί τμήμα του λιμανιού!! Καλά, θα μου πείτε, είναι σοβαρό λάθος αυτό, γι' αυτό γίνεται ο ντόρος; Οχι φυσικά. Πήγαινε τώρα άλλη μια οθόνη δεξιά (συνολικά 6 από τη δεξιά άκρη του λιμανιού ή από την αρχή που ξεκινάς 12 οθόνες δεξιά και 7 βόρεια) και βρίσκεσαι μέσα στην αποβάθρα όπου κανονικά κρύβεις το diver!!! Και όχι μόνο αυτό, αλλά μπαίνοντας παίρνεις και +22 πόντους μαζεμένους!!! Δηλαδή τρελαίνεις το φουλ σκορ. Απαράδεκτα πράγματα για προγράμματα αξίας 10.000 δρχ.

Υπάρχει όμως και συνέχεια. Το QUEST FOR THE GLORY II (ή H.Q. II) σε πάρα πολλά PCs κατορθώνει, γιατί περί τέτοιου πρόκειται, να μη λειτουργεί η restore επιλογή του. Ετσι, λόγω κάποιας ασυμβατότητας που παρουσιάζεται στην πράξη και που δεν προσέχτηκε από τους προγραμματιστές, είναι σχεδόν αδύνατον να παίξεις το παιχνίδι, μια και δεν μπορείς να κάνεις καθόλου restore. Αυτό έχει παρατηρηθεί σε ορισμένους Amstrad και Huyndai συμβατούς, απ' ό,τι τουλάχιστον εγώ ξέρω.

Μετά από τα παραπάνω πιστεύω να με δικαιώσετε και να στείλετε στο πυρ το εξώτερον όσους εμφανιστούν και ισχυριστούν τα αντίθετα. Αν μη τι άλλο, κάθε adventure που παρουσιάζω, υποστηρίζω ότι το έχω παίξει τόσο διεξοδικά που να ξέρω τι ακριβώς γίνεται, και σίγουρα, μην το πάρετε για καυχησιολογία, το έχω ψάξει περισσότερο απ' ό,τι και οι επίσημοι playtesters της Sierra. Εξ' άλλου, και η πιο πάνω παράθεση των διαφόρων bugs νομίζω με δικαιώνει.

Περιμένω ακόμη όμως απ' όσους φίλους έχουν σε Atari 1040 ST πρωτότυπα τα HERO'S QUEST I και POLICE QUEST II να επικοινωνήσουν μαζί μου. Υπάρχουν δύο - τρία ακόμη bugs που θέλω να ελέγξω, ώστε να σιγουρευτώ πριν τα γράψω στο περιοδικό. Ως τον άλλο μήνα λοιπόν καλό adventuring και μην ξεχνάτε να εσωκλείετε ένα γραμματόσημο εσωτερικού, ειδικά όσοι ζητάτε απάντηση στις απορίες σας.

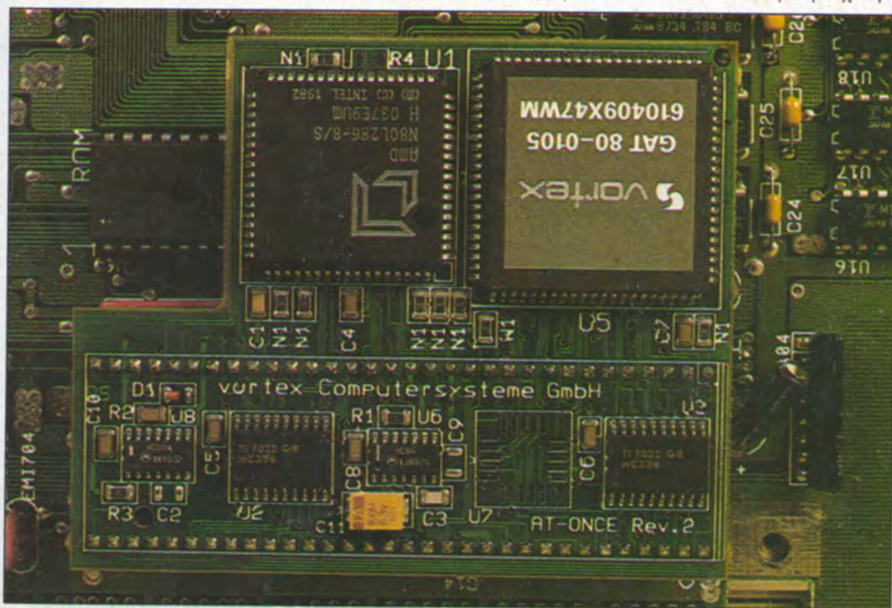
Ξεκινάς στην έρημο. DESERT/STATUE. E,S,N,S,N, διψάς, DRINK CANTEEN, DROP CANTEEN, S,E, DIG, GET ARTIFACT, DROP SPADE, LOOK ARTIFACT, S, SHAKE PALM, DROP AMULET, GET FRONDS, N, GO MOUND, E, DROP FRONDS, GO FRONDS, CLIMB STATUE, INSERT STONE, CLIMB STATUE, LOOK HOLE, GET PARCHMENT, READ PARCHMENT, DROP PARCHMENT, GO FRONDS, W. MAN/TREE/LEDGE, W,S, GET AMULET, S, DROP AMULET, TALK MAN, GET LAMP, S, GO THICKET, CLIMB TREE, GET ROCK, E,E, LOOK LEDGE, INSERT ARTIFACT, LIGHT LAMP, GO CAVE μην προχωρήσεις στο τούνελ, γιατί η λάμπα θα σβήσει και στο σκοτάδι θα είσαι ανίκανος να κινηθείς, GET CRYSTAL, NATIVE VILLAGE/LION STATUE. S, LOOK VALLEY, CLIMB STEPS. Μην κάνεις τίποτα και θα συλληφθείς. Θα βρεθείς δεμένος σε μία βρόμικη καλύβα. CUT ROPES, CUT ROPES, CUT ROPES με το crystal. Ελευθερώνεσαι. LOOK WALLS, BREAK WALL από γρασίδι και λάσπη, GO HOLE οι ιθαγενείς ανακάλυψαν την απόδρασή σου, GO STATUE οι ιθαγενείς σε κυνηγούν, PAT LION, LOOK, GO DOOR, GET ROPE, GO STEPS κάτι σε σταματά! W, FINDING KING SOLOMON'S MINES. S,S,E,E, TIE ROPE, πού; Στο ROCK, THROW ROPE, CLIMB ROPE, LOOK URN, γεμάτο λάδι; FILL LAMP, E, GO DOOR, σε ποια; Στην 4, LOOK CHEST, EMPTY CHEST, MOVE CHEST, βλέπεις κάτι σκαλιά, LIGHT LAMP, GO STAIRS, LOOK THRONES, S, LOOK STATUES, OPEN DOOR. Το λιοντάρι σου βάζει δύο γρίφους. Σου φαίνονται δύσκολοι; Οι απαντήσεις είναι I και TIME. Συγχαρητήρια, βρήκες και άνοιξες την πόρτα για τους λαβύρινθους του Βασιλιά Σολομώντα. Αν είσαι αρκετά γενναίος για να μπεις, κοίταξε για το King Solomon's Mines part II.

ΚΑΝΤΕ ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ AT, ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ!

ΞΕΝΟΦΩΝ ΑΔΑΜΑΝΤΙΔΗΣ

Δεν είναι πολύς καιρός που παρουσιάσαμε αναλυτικά την KCS PCboard, τη "θαυματουργή" κάρτα που μετατρέπει την Amiga σε PC-XT, και το hardware της αγαπημένης μας κυρίας συνεχίζει να μας εκπλήσσει με την επεκτασιμότητά του. ATonce ονομάζεται ο νέος hardware emulator, ο οποίος φιλοδοξεί να την εξομοιώσει μ' έναν AT compatible.

Καθένας Amiga user, όσο και αν δεν "σηκώνει μύγα στο σπαθί του" σχετικά με την ανωτερότητα του υπολογιστή του, είναι στιγμές που θα ήθελε να δουλέψει σ' ένα PC για να τρέξει κάποιο από την πληθώρα των προγραμμάτων του. Η υποστήριξη των software houses και η τεράστια βιβλιοθήκη προγραμμάτων που κυκλοφορούν για τα PC συμβατά είναι τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματά τους και δύο από τους σημαντικότερους λόγους της καθιέρωσής τους στην αγορά. Καθώς το software της Amiga προσανατολίστηκε γρήγορα προς μια κατευθύνση περισσότερο, ας την πούμε, καλλιτεχνική (γραφικά, ήχος, animation), η προσέγγιση των εφαρμογών που προσφέρει ένα PC παρέμειναν απατηλά όνειρα. (Γεγονός που ουσιαστικά επιβεβαίωσε και η ίδια η Commodore κυκλοφορώντας τα δικά της PC, παρά τις αρχικές της εκτιμήσεις ότι η Amiga θα επέβαλε το δικό της λειτουργικό σύστημα). Οι Amiga users που δεν μπορούσαν - ή έστω δεν ήθελαν - να προμηθευτούν ένα δεύτερο computer, καθώς θεωρούσαν πως έτσι θα παραδέχονταν έμμεσα κάποιο μειονέκτημα του αγαπημένου τους υπολογιστή, στράφηκαν στους software μετατροπείς-εξομοιωτές· τα προγράμματα αυτά προσφέρουν μία προσωρινή και μέτρια σε απόδοση λύση με την εξομοίωση της Amiga σε PC. Η χαμηλή ταχύτητα, η αμφίβολη συμβατότητα και η μη υποστήριξη γραφικών είναι μερικά από τα ελαττώματά τους, τα οποία όμως ξεπεράστηκαν από τους hardware εξομοιωτές, που προσφέρουν μία πιο ακριβή, μα σαφώς πιο αξιόπιστη, λύση. Με την προσθήκη του κατάλληλου επεξεργαστή παρέχουν εξομοίωση με PC-XT, συμβατότητα που προσεγγίζει το 100% και ικανοποιητική ταχύτητα. Το μεγάλο βήμα είχε γίνει και η Amiga αποκτούσε πιο επαγγελματικό προφίλ και δυνατότητα πρόσβασης στην πλούσια συλλογή software των PCs. Και εκεί που όλοι φαίνονταν ευχαριστημένοι, ήρθε η εταιρία Vortex να δώσει μία νέα διάσταση στον τομέα του computer emulation. Η Amiga μπορεί να μετατραπεί με την προσθήκη της κάρτας ATonce όχι απλά σε XT, αλλά στο νέο πρωταγωνιστή των υπολογιστικών συστημάτων, τον περίφημο AT.



ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ

Η κάρτα στηρίζεται στον επεξεργαστή 8286 που τρέχει στα 7,2 MHz όπως και ο 68000. Διαθέτει επίσης και έναν 68000 που αντικαθιστά τον αντίστοιχο της Amiga. Οπως ισχυρίζεται η εταιρία Vortex, η αντικατάσταση αυτή είναι αναγκαία, γιατί υπάρχουν επεξεργαστές 68000 διαφόρων κατασκευαστών (Motorola, Thomson, Sylvana, Rockwell), ενώ η εταιρία εμπιστεύεται μόνο τον Motorola για τη σωστή επικοινωνία με το κύκλωμα της κάρτας. Εξάλλου, η σύνδεση του 68000 με το υπόλοιπο κύκλωμα δεν είναι εύκολη υπόθεση για τον καθένα, καθώς απαιτεί ακριβείς μικροσυγκολλήσεις. Με την ενσωμάτωση ενός 68000 επάνω στην κάρτα, από τη ίδια τη Vortex, οι συνδέσεις προσφέρονται έτοιμες πάνω στην κάρτα και το μόνο που έχει να κάνει ο χρήστης είναι να την τοποθετήσει πάνω στη motherboard της Amiga. Η διαδικασία είναι ελάχιστα χρονοβόρα, η τοποθέτηση παίρνει το πολύ 10 λεπτά, αλλά σκόπιμο θα ήταν να γίνεται από ανθρώπους που έχουν ήδη κάποια επαφή με το εσωτερικό της Amiga, για να αποφευχτεί οποιαδήποτε ζημιά. Μάλιστα, η κάρτα είναι ευπαθής στο στατικό ηλεκτρισμό και χρειάζεται προσοχή και στον τρόπο

που την πιάνει κανείς. Υπάρχουν καταστήματα που διαθέτουν την κάρτα και προσφέρουν και δωρεάν εγκατάσταση, απαλλάσσοντας έτσι από τον μπελά της τοποθέτησης και τους κινδύνους τόσο για την κάρτα όσο για την ευαίσθητη motherboard της Amiga.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ – ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Η ATonce συνοδεύεται από πρόγραμμα λειτουργίας που φορτώνετε μετά την εγκατάσταση της κάρτας και κάθε φορά που θέλετε να βρεθείτε σε περιβάλλον DOS. Από τη στιγμή αυτή και έπειτα η Amiga είναι έτοιμη να φιλοξενήσει δισκέτες σε PC format. Ομως, παρουσιάζει μία παραξενιά, που διατηρεί από την προσωπικότητα της Amiga Dos: συγκεκριμένα, με το πού μπαίνει μία δισκέτα στο drive σπεύδει να την αναγνωρίσει και εσείς πρέπει να την περιμένετε πριν δώσετε κάποια εντολή του Dos, αλλιώς θα σας επιπλήξει για τη βιασύνη σας μ' ένα σχετικό μήνυμα.

Στα προγράμματα που τρέξαμε δεν συναντήσαμε κανένα πρόβλημα συμβατότητας. Η κάρτα συνεργάζεται με κάθε πρόγραμμα για PC σε format 360 ή 740 KB. Δυστυχώς, δεν διαβάζει 1,2 m σε 5 1/4 ίντσες ή 1,44 m σε 3,5 ίντσες, παρόλο που υπάρχουν εξωτερικά drives για Amiga που μπορούν να "δουν" και αυτά τα formats. Το γεγονός αυτό εμποδίζει το φόρτωμα προγραμμάτων AT που χρησιμοποιούν αυτά τα formats. Η πρώτη κάρτα ATonce που έπεσε στα χέρια μας δεν υποστήριζε ελληνικά. Η προσθήκη των ελληνικών γίνεται μέσω software στο πρόγραμμα λειτουργίας. Ηδη σε ορισμένα καταστήματα κυκλοφορούν προγράμματα λειτουργίας που υποστηρίζουν ελληνικά. Ετσι ξεμπερδεύετε μια και καλή με τα προβλήματα που συναντούσατε όσοι από εσάς γράφατε κείμενα με επεξεργαστή κειμένου στην Amiga, λόγω της ασυμβατότητας με τα αντίστοιχα προγράμματα των PCs.

Γενικά, η συμβατότητα της κάρτας είναι πολύ καλή. Συνεργάζεται άψογα με όλα τα προγράμματα που χρησιμοποιεί ένας μέσος χρήστης αλλά και με πιο εξειδικευμένα προγράμματα που τρέχουν στα format που υποστηρίζει.

Ενα άλλο κεφαλαιώδες ζήτημα είναι το πόσο γρήγορη είναι η κάρτα. Σε γενικές γραμμές, η ταχύτητα της ATonce είναι ικανοποιητική, αντεπεξέρχεται απόλυτα στις ανάγκες του χρήστη της Amiga που θέλει να τρέξει κάποια προγράμματα για PC στον υπολογιστή του. Αν όμως θελήσουμε να εξετάσουμε το ζήτημα της ταχύτητας κάπως πιο σχολαστικά, θα διαπιστώσουμε ότι η ATonce βρίσκεται στα επίπεδα, με μικρές αποκλίσεις, ενός κοινού PC-XT των 8 MHz. Τα προγράμματα μέτρησης της ταχύτητας αλληλοαναιρούνται στις εκτιμήσεις που δίνουν (ίσως "μπερδεύονται" από το επιπλέον hardware της Amiga) και το συμπέρασμα που συνάγεται από τα πολλά προγράμματα που φορτώσαμε είναι ότι η κάρτα είναι απλά όσο γρήγορη χρειάζεται για να τρέξει προγράμματα XT επιπέδου και κατ' επέκταση AT· προγράμματα που τρέχουν αποκλειστικά σε επεξεργαστή 80286 και πάνω, που απαιτούν πολύπλοκους υπολογισμούς από τον υπολογιστή, θα δοκιμάσουν την υπομονή σας.

Σχετικά με τις κάρτες γραφικών, η ATonce υποστηρίζει τη CGA και τη Hercules (την τελευταία σε interface mode). Η επιλογή της εξομοίωσης κάρτας γίνεται τόσο μέσα απ' τα menus του προγράμματος λειτουργίας, όσο και μέσα απ' το περιβάλλον του DOS. Κατά την εξομοίωση με CGA, η οθόνη αναπαριστά από 2 μέχρι 16 χρώματα και ανάλυση από 40x25 μέχρι 640x200. Στις γραφικές απεικονίσεις τα χρώματα περιορίζονται σε 4 ή σε 2 και σε ανάλυση 320x200 και 640x200 αντίστοιχα. Κατά την εξομοίωση σε Hercules, η ανάλυση είναι 720x348 και υπάρχει η δυνατότητα μετακίνησης της οθόνης προς τα δεξιά ή προς τα αριστερά, για να "χωρέσουν" τα 720 pixels της οριζόντιας ανάλυσης. Γενικά, τα χρώματα και η συνολική εντύπωση της οθόνης είναι φυσικά ίδια με αυτή που αφήνει ένα PC των αντίστοιχων διαστάσεων και δεν έχουν καμιά σχέση με τη γραφικά που έχουμε συνηθίσει στην Amiga. Αλλά, όπως είπαμε, άλλοι είναι οι λόγοι που καθιστούν ένα PC πολύτιμο. Σχετικά με τις ηχητικές δυνατότητες της ATonce, έχουμε να πούμε ότι υποστηρίζει όλη την γκάμα των ήχων ενός PC AT.

Κάτι που ανυπομονούσαμε να δούμε απ' την αρχή ήταν το πόση μνήμη "βλέπει" ο 80286 της ATonce. Αν έχετε 1 MB RAM, το περιβάλλον του DOS θα εκμεταλλευτεί τα 640 KB. Στη στάνταρτ Amiga 500 με τα 512 KB RAM η μνήμη για το DOS περιορίζεται στα 256 KB. Μπορείτε να δουλέψετε και με τόση μνήμη, αλλά ίσως αυτή να είναι η κατάλληλη ευκαιρία να αγοράσετε την επέκταση μνήμης που θέλετε εδώ και τόσο καιρό. Αν τυχαίνει να διαθέτετε 1,5 MB και πάνω, η έξτρα μνήμη διατίθεται σαν extended ή expanded memory.

Η ATonce συνεργάζεται κανονικότατα με το drive της Amiga. Μέσα από το πρόγραμμα λειτουργίας μπορούμε να διαλέξουμε το format (360 ή 720 KB). Επίσης, συνεργάζεται και με τα εξωτερικά drives που κυκλοφορούν για Amiga σε 3,5 ή 5 1/4 ίντσες, πάντα σε format 360 ή 720 KB. Συνεργάζεται επίσης και με το σκληρό δίσκο της Amiga. Εδώ υπάρχει η δυνατότητα να χωριστεί ο δίσκος σε partitions, ώστε ένα μέρος του να αφορά το MS-DOS και ένα άλλο το λειτουργικό της Amiga. Μέχρι και 24 partitions μπορούν να χρησιμοποιούνται κάτω από το MS-DOS. Με τις versions του MS-DOS 3.3 και κάτω, το μεγαλύτερο μέγεθος ενός partition είναι 32 MB. Με την 4.01 το μέγεθος των partitions εξαρτάται μόνο απ' τη χωρητικότητα του σκληρού σας δίσκου. Η ATonce αναγνωρίζει ακόμα και το ποντίκι της Amiga κάτω από το MS-DOS σαν να ήταν ένα σειριακό mouse της Microsoft. Τέλος, κάτι σημαντικό κατά τη γνώμη μας είναι η δυνατότητα της ATonce να τρέχει σαν Task κάτω από το multitasking περιβάλλον της Amiga, προσφέροντάς σας τη δυνατότητα να εναλλάσσεστε μεταξύ δύο προγραμμάτων (το ένα για Amiga, το άλ-



λο για PC) που τρέχουν συγχρόνως στον υπολογιστή σας!

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

Με το πού φορτώνετε το πρόγραμμα λειτουργίας εμφανίζεται ένα παράθυρο που γράφει install. Επιλέγοντάς το με το ποντίκι, ή γράφοντας install στο CLI, περνάτε σ' ένα πρόγραμμα όπου ορίζετε τις παραμέτρους της ATonce. Το πρόγραμμα λειτουργεί με τη μέθοδο των pulldown menus. Υπάρχουν τέσσερα βασικά menus, το info που πληροφορεί για τη version του install προγράμματος, το disk απ' όπου φεύγετε απ' το πρόγραμμα ή κάνετε save στις παραμέτρους που μόλις ορίσατε. Οι παράμετροι σώζονται στο ATonce configuration file, το ATONCE.CFG. Οι σπουδαιότερες επιλογές όμως βρίσκονται στο παράθυρο options. Από εδώ, και συγκεκριμένα απ' το submenu που εμφανίζεται αφού επιλέξατε την επιλογή Keyboard, ορίζετε το είδος πληκτρολογίου που θέλετε (ASCII ή γερμανικού τύπου). Επίσης, με τις επιλογές Repeat-Rare και Delay-Rate ρυθμίζετε το βαθμό επανάληψης και καθυστέρησης στην απόκριση του υπολογιστή σε κάθε πάτημα πλήκτρου. Μετά την επιλογή Keyboard, βρίσκεται η επιλογή Floppy, όπου ορίζετε ποιο drive θα λειτουργεί ως A και ποιο ως B (αν έχετε εξωτερικό drive) καθώς και το format. Στη συνέχεια έχουμε την επιλογή Harddisk, όπου ορίζετε τα MS-DOS partitions του σκληρού δίσκου. Απ' την οθόνη που εμφανίζεται επιλέγετε επίσης αν θέλετε ο υπολογιστής σας να κάνει boot απ' το σκληρό δίσκο ή απ' το A drive. Στο σημείο αυτό πρέπει να σας υπενθυμίσουμε ότι τα partitions του σκληρού δίσκου, που θα ορίσετε για το MS-DOS, δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν κάτω απ' το Amiga Dos. Πρέπει να είστε λοιπόν προσεκτικοί κατά την αποθήκευση των πληροφοριών, για να μη χαθεί κάτι που μπορεί να είναι δύσκολο να ξαναβρείτε. Ακολουθεί η επιλογή graphic adapter, όπου επιλέγετε την κάρτα γραφικών που υποστηρίζει το πρόγραμμα που θέλετε να τρέξετε μέσω της ATonce, καθώς και τα χρώματα και την ανάλυση στο CGA mode. Το menu Options ολοκληρώνεται με τις επιλογές Memory/Mouse /RS232/LPT1, όπου ορίζετε το μέγεθος της Base, Extended και Expanded μνήμης "μοιράζοντας" ανάλογα τη μνήμη που έχετε διαθέσιμη, τη θέση που έχετε συνδεδεμένο το ποντίκι και την οποιαδήποτε σύνδεση περιφερειακού στην παράλληλη ή σειριακή θύρα.

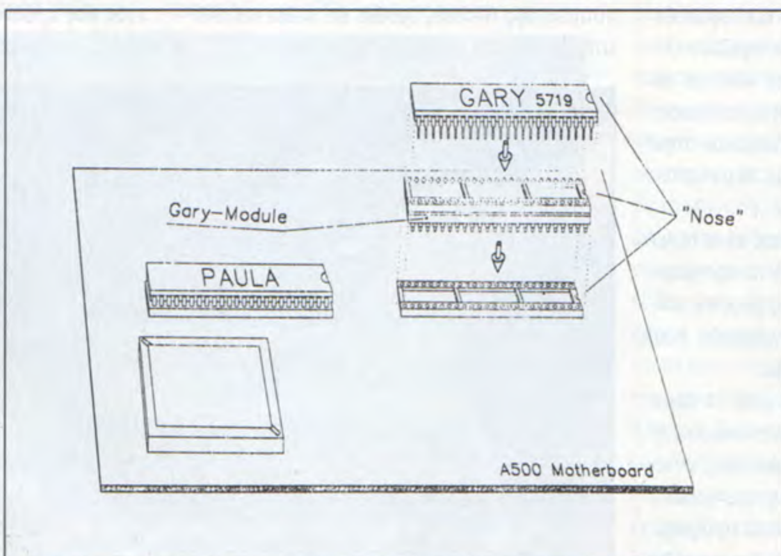
KCS PCboard και ATonce

Πρόκειται για τους δύο hardware PC εξομοιωτές για Amiga που κυκλοφορούν και στην ελληνική αγορά. Η KCS PCboard χρησιμοποιεί τον επεξεργαστή V30 της NEC των 8 MHz, ενώ η ATonce - όπως είπαμε - τον 80286. Η συμβατότητα και η ταχύτητα και των δύο κυμαίνονται στα ίδια περίπου επίπεδα. Αλλωστε και οι δύο εξομοιωτές δουλεύουν στην ίδια συχνότητα και αντιμετωπίζουν τους ίδιους περιορισμούς απ' το hardware της Amiga που, όπως και να το κάνουμε, δεν σχεδιάστηκε για να δουλέψει ως PC. Από κει και πέρα οι δύο κάρτες έχουν κάποιες διαφορές που επηρεάζουν και την επιλογή ενός πιθανού αγοραστή. Η KCS PCboard είναι αρκετά πιο ακριβή. Κοστίζει πάνω από 100.000 δρχ., την ώρα που η ATonce διατίθεται στην τιμή των 68.000 δρχ. Ομως, η KCS PCboard διαθέτει και ενσωματωμένη επέκταση μνήμης που φέρνει την Amiga στο 1,5 MB. Τοποθετείται εύκολα στη θέση για κάρτες στο κάτω μέρος της Amiga και έτσι ξεπερνά τα προβλήματα που δημιουργούνται με την τοποθέτηση της ATonce στη motherboard της Amiga. Μην ξεχνάτε πως το να ανοιχτεί το εσωτερικό της Amiga σημαίνει αυτόματα τη διακοπή της εγγύησης του υπολογιστή σας. Απ' την άλλη μεριά, η ATonce με την τοποθέτησή της στη motherboard αφήνει ελεύθερο το χώρο κάτω από την Amiga, για να τοποθετήσετε όποια άλλη κάρτα θέλετε. Η ATonce επιπλέον συνεργάζεται με το σκληρό δίσκο της Amiga, πράγμα που δεν συνέβαινε τουλάχιστον με την πρώτη version της KCS PCboard. Τέλος, η KCS PCboard συνοδεύεται απ' την version 4.01 του MS-DOS και απ' το αναλυτικό manual της Microsoft. Σε γενικές γραμμές, η ATonce είναι πιο "προχωρημένη" τεχνολογικά (ας όψεται ο 80286), αλλά η KCS PCboard δεν υστερεί σε δυνατότητες.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η εταιρία Vortex δηλώνει ότι το hardware της ATonce είναι το καλύτερο που μπορούσε να γίνει και εμείς δεν έχουμε κανένα λόγο να διαφωνήσουμε. Προσθέτει επίσης ότι το software, το πρόγραμμα λειτουργίας που συνοδεύει την κάρτα, δεν θα σταματήσει να βελτιώνεται και να εκσυγχρονίζεται. Μάλιστα, εκφράζοντας μια εξαιρετικά φιλική άποψη υποστήριξης του πελάτη, αναλαμβάνει την ευθύνη αποστολής των νέων προγραμμάτων λειτουργίας στους χρήστες, οι οποίοι θα της στείλουν την ταυτότητα της κάρτας που υπάρχει μέσα στο κουτί γι' αυτόν το λόγο.

Συνοψίζοντας τις εντυπώσεις μας απ' την ATonce, δεν μπορούμε παρά να εκφράσουμε τη χαρά μας. Το νέο αυτό περιφερειακό ανοίγει νέους δρόμους και προσθέτει στο ήδη πετυχημένο image της Amiga. Αλλωστε, ένας AT είναι πάντα ένας AT και η ευκαιρία που μας δίνετε να συνδυάσουμε τις δυνατότητές του μέσα απ' την Amiga είναι κάτι πραγματικά ξεχωριστό. Τη στιγμή μάλιστα που για να αγοράσει κανείς έναν υπολογιστή με τον 80286 χρειάζεται αρκετά χρήματα, η σχετικά φτηνή λύση της ATonce φαντάζει πολύ ελκυστική. Τι να τα ξαναλέμε, η Amiga φαίνεται πως δεν θα πάψει να ανταμείβει τους χρήστες που την περιέβαλαν με την εμπιστοσύνη τους. ■



Το Gary-Module, συνδεόμενο κάτω απ' το Gary, εξασφαλίζει ότι η ATonce δουλεύει με τη μεγαλύτερη δυνατή ταχύτητα. Η τοποθέτηση είναι απλή, αλλά - όπως είπαμε - καλό θα ήταν να γίνει από κάποιον που έχει εξοικειωθεί με τη motherboard της Amiga.

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ 1990 ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ I

Τι έγινε στο Business Design Centre

Του ανταποκριτή μας στο Λονδίνο Βασίλη Κωνσταντίνου

Ολα άρχισαν ένα κρύο κυριακάτικο πρωινό στο Λονδίνο. Ο γνωστός ανταποκριτής πιστός στο καθήκον χαμογέλασε με ευγνωμοσύνη στο ξυπνητήρι του, που τον ξύπνησε στις 7 το πρωί (όπως είχε συμφωνήσει με τον γνωστό αρχισυντάκτη).

Χαμογελαστός σηκώθηκε, χαμογελαστός πλύθηκε, χαμογελαστός ντύθηκε, χαμογελαστός είδε ότι είχε τελειώσει ο καφές, χαμογελαστός έβαλε τα Pixel στην τσάντα του, χαμογελαστός άνοιξε την πόρτα της οικίας του στις 8 η ώρα το πρωί της Κυριακής και χαμογελαστός βγήκε έξω στην ανοιξιάτικη λονδρέζικη βροχούλα.

Ρίγη συγκίνησης διέτρεχαν το κορμί του, καθώς άνοιγε πολύ προσεκτικά ένα διπλωμένο και φυλαγμένο χαρτί, στο οποίο είχε γράψει τα ονόματα των προϊόντων που η Ελλάδα είχε προτείνει και τα οποία του είχαν κάνει τη μεγάλη τιμή να πάει να ψηφίσει στην επιτροπή .

Μελέτησε προσεκτικά το μικρό χαρτί για μία περίπου ώρα, όσο δηλαδή περίμενε για το τρένο του υπόγειου (το οποίο άργησε για πρώτη φορά στην ιστορία του, επειδή γινόντουσαν έργα και είχαν κλείσει οι γραμμές). Ηθελε να είναι σίγουρος ότι θα θυμάται όλα τα προϊόντα και να μην γίνει ρεζίλι στην επιτροπή βγάζοντας το μικρό του "σκονάκι".

Το τρένο όμως αργούσε σημαντικά και εκείνος άρχισε να ανησυχεί, γιατί μπορεί και να αργούσε και μετά τι θα γινόταν; Αντιπροσώπευε την Ελλάδα και αυτά δεν είναι αστεία.

Από το μεγάφωνο του υπογείου ακούστηκε ότι το τρένο θα αργούσε "λίγο" ακόμα, ενώ ο ευγενέστατος εκπρόσωπος του λονδρέζικου υπογείου ζητούσε συγνώμη για τη μικρή ταλαιπωρία στην οποία υπέβαλε τον γνωστό ανταποκριτή (που επ' ευκαιρία ήταν ο μόνος που ήταν μέσα στο σταθμό εκείνο το κυριακάτικο πρωινό).

Ο γνωστός ανταποκριτής κοίταξε γύρω του πανικόβλητος. Κάτι έπρεπε να κάνει. "Ταξί!" Αναφώνησε πάνω στην άδεια πλατφόρμα. "Αυτό είναι. Θα πάρω ταξί!". Το ότι θα πλήρωνε 12 λίρες (4.000 δρχ.) για να πάει μέχρι το εκθεσιακό κέντρο ούτε καν το υπολόγισε. Τίποτα άλλο δεν είχε σημασία εκείνη τη στιγμή, παρά μόνο να φτάσει στο κέντρο.

Τρέχοντας σαν δαιμονισμένος βγήκε από τον υπόγειο και κόντεψε να πέσει στις ρόδες του πρώτου ταξί που είδε μπροστά του. "Τι τύχη! Δουλεύει και άλλος ένας την Κυριακή το πρωί" σκέφτηκε καθώς το ταξί ξεκίναγε.

Μετά από 15 αγωνιώδη λεπτά ο ανταποκριτής έμπαινε στο εκθεσιακό κέντρο. Δεν έδωσε ιδιαίτερη σημασία στο γεγονός ότι δεν τον περίμενε κανείς και ότι κανείς δεν είχε έτοιμη την κάρτα εισόδου του, γιατί ήξερε ότι αυτό ήταν λάθος των οργανωτών και όχι του γνωστού αρχισυντάκτη του. "Σίγουρα τους έχουν ειδοποιήσει" σκέφτηκε, "Ο Χρήστος δεν θα μου έκανε ποτέ τέτοια πλάκα" συνέχισε καθησυχάζοντας τον εαυτό του.

Οπλισμένος με όλη του την αυτοπεποίθηση και το καλύτερό του χαμόγελο πλησίασε την κοπέλα στο γραφείο Τύπου. "Γεια σας, είμαι ο εκπρόσωπος της Ελλάδος" είπε με σιγουριά. "Ηρθα για τα βραβεία" συνέχισε θριαμβευτικά.

Η χαριτωμένη νεαρή ξανθομαλλούσα Αγγλίδα τον κοιτάζει όλο απορία και ψελλίζει "Ποια βραβεία;".

"Τι ποια βραβεία; Τα ΕΥΡΩΠΑΪΚΑ ΒΡΑΒΕΙΑ!" απάντησε εκείνος αυστηρά και φανερά ενοχλημένος.

Η ξανθομαλλούσα χαμογελάει αμήχανα, και του λέει "Μόλις μας τελειώσαν!".

"Τελειώσαν! Μα εμένα με έστειλαν από την Ελλάδα και μου είπαν ότι είναι στις 10 το πρωί η ψηφοφορία. Και ήρθα για να ψηφίσω" ανταπάντησε εκείνος κυριευμένος από έναν ανεξήγητο φόβο ότι κάποιος του έκανε πλάκα.

"ΑΑΑ! Την ψηφοφορία θέλετε! Γιατί δεν το λέτε τόση ώρα; Εχουν μόλις αρχίσει στον επάνω όροφο στο Designer's Club" αναφώνησε η ξανθομαλλούσα ανακουφισμένη.

Εκείνος μουρμούρισε ένα "ευχαριστώ" στην ξανθομαλλούσα που τον είχε καθυστερήσει και άρχισε να τρέχει σαν τρελός και αδέσποτος μέσα στο Business Design Centre για να βρει το Designer's Club.

Το κέντρο αυτό είναι τετράγωνο και ο γνωστός ανταποκριτής έκανε το γύρο του "πάνω ορόφου" τουλάχιστον τρεις φορές με τα Pixel στα χέρια και το χαμόγελο στα χείλη, πριν αποφασίσει να ξαναγυρίσει στην ξανθομαλλούσα κόρη.

"Πού είναι το Designer's Club, σας παρακαλώ;" είπε με την πιο ευγενική του έκφραση και πάντα με το χαμόγελο στα χείλη.

"Στον πάνω όροφο" είπε εκείνη σίγουρα.

"Ναι, στον πάνω. Αλλά πού στον πάνω;" φώναξε εκείνος χάνοντας προς στιγμή τον έλεγχο.

"Στην αριστερή πλευρά!" του λέει εκείνη ενοχλημένη που τη ζάλιζε πρωί-πρωί της Κυριακής.

"Μα εκεί είναι το μπαρ" της λέει ο ανταποκριτής δύσπιστα."Ναι, εκεί είναι" λέει εκείνη γυρνώντας του την πλάτη.

"Ωραία" σκέφτηκε ο γνωστός ανταποκριτής τελείως μπλεγμένος αλλά αποφασισμένος αυτή τη φορά να το βρει.

Ανεβαίνει τρέχοντας τις σκάλες για τον πάνω όροφο, ενώ μέσα στο μυαλό του πέρασε φευγαλέα η εικόνα του γνωστού αρχισυντάκτη που εκείνη την ώρα μάλλον θα έχανε το χρόνο του κοιμώμενος σε κάποιο ζεστό κρεβάτι, ανύποπτος απο τίς εμπειρίες που έχανε στη ζωή του.

Φτάνοντας στο μπαρ ο ανταποκριτής μας κοντοστέκεται υψώνοντας το αγέροχο ελληνικό του παράστημα. Τηράει ζερβά, τηράει δεξιά και τι να δει; Εκεί μέσα στη μέση του όχλου ανάμεσα σε καπνούς τσιγάρων, βυθισμένοι μέσα σε χιλιάδες πολύχρωμα προσπέκτους και γύρω σε ένα μεγάλο τραπέζι, ήταν 31 ταλαίπωροι που δεν φαίνονταν να ξέρουν τη γλώσσα καλά και άκουγαν έναν ψηλό μουστακαλή ξανθό κύριο που μάλλον ανήκε στα Ουνική φυλή να

λέει κάτι πολύ σπουδαίο.

"Αυτοί είναι!" Αναφώνισε όλος χαρά ο γνωστός ανταποκριτής, προσπαθώντας να στριμωχθεί ανάμεσα σε δύο Ισπανούς και ένα Γάλλο.

Εκεί όμως τον γνώριζαν. Ενας ευγενικός νεαρός Αγγλος τον πλησίασε χαμογελαστά και τον ρώτησε "Ο κύριος Κωνσταντίνου;".

"Μάλιστα!" απάντησε εκείνος φανερά ικανοποιημένος που επιτέλους κάποιος τον αναγνώρισε, καθώς δεχόταν το χάρτινο κυπελάκι με τον καφέ από τον νεαρό Αγγλο.

Σπρώχνοντας ευγενικά τους Ισπανούς, απλώνεται στο τραπέζι και κοιτάζει αδιάφορα τη λίστα με τα προτεινόμενα προϊόντα που του δίνει ο νεαρός Αγγλος. Αυτός δεν χρειάζεται λίστα. Αυτός τα ξέρει όλα πολύ καλά. Τι στο καλό έκανε τόση ώρα στον υπόγειο το πρωί;

Ομως την προσοχή του τράβηξε ο κύριος της Ουνικής φυλής που, από ό,τι έμαθε αργότερα, ήταν από τη Φινλανδία και παραπονιότανε γιατί - λέει - δεν είχε λάβει τις υποψηφιότητες των προϊόντων πριν έρθει στο εκθεσιακό κέντρο.

Αυτό αποδείχθηκε ότι ήταν πολύ σοβαρό θέμα, γιατί η συζήτηση συνεχίστηκε για κάμποση ώρα και κατά τη διάρκειά της αποκαλύφτηκε ότι πολλά περιοδικά δεν είχαν λάβει τις υποψηφιότητες.

Ο γνωστός ανταποκριτής όμως, για να βοηθήσει τους οργανωτές και προς μεγάλο φθόνο των παρευρισκομένων, επέδειξε το τεύχος του γνωστού περιοδικού που περιείχε όλες τις υποψηφιότητες. Εκείνοι κάτι μουρμούρισαν στις γλώσσες τους και σταμάτησαν τη συζήτηση. Βλέπετε δεν είχαν καμία δικαιολογία πια. Θα μπορούσαν να γραφτούν συνδρομητές στο Pixel και να τα μαθαίνουν όλα απο πρώτο χέρι.

Από εκεί και πέρα τα πράγματα προχώρησαν σύμφωνα με τις δημοκρατικές διαδικασίες που διέπουν την Ευρώπη. Αν σε κάποια κατηγορία ένα προϊόν είχε πλειοψηφίσει ήδη (δηλαδή από τις υποψηφιότητες που είχαν στείλει τα άλλα περιοδικά), τότε οι "εκπρόσωποι" δεν ψήφιζαν ξανά.

Ετσι λοιπόν κατευθείαν εκλέχτηκαν τα εξής:

1) Καλύτερο Animation: Dragon Lair II
2) Καλύτερα Γραφικά: Shadow of the Beast
3) Καλύτερα Ηχητικά: Shadow of the Beast
4) Καλύτερο Mind Game: Klax
5) Καλύτερο πακέτο: Ultima VI
6) Καλύτερο Simulation: F-19 Stealth Fighter
7) Καλύτερο Soft. House: Psygnossis
8) Καλύτερη κονσόλα της Χρονιάς: Atari Lynx
9) Καλύτερο Art Package: Delux Paint III
10) Καλύτερο πακέτο μουσικής: Bars & Pipes
11) Καλύτερο Εκπαιδευτικό πακέτο: Fun School 3
12) Πιο παραγωγικό πακέτο: Microsoft Works
13) Πιο έξυπνο περιφερειακό: Video Toaster
14) Καλύτερο Multimedia: Amiga Vision
15) Καλύτερο home comp.: Amiga 500

Εκτός όμως από τα παραπάνω είχε ήδη εκλεγεί το Killing Game Show σαν το καλύτερο Action Game της χρονιάς. Εκεί έγινε χαμός.

Οι Φινλανδοί φώναζαν, οι Γερμανοί απειλούσαν, οι Γάλλοι έτρωγαν τα μουστάκια τους, οι Ισπανοί χόρευαν κλακέτες στο τραπέζι και ο γνωστός ανταποκριτής εκεί φώναζε "Στα άρματα, στα άρματα Ομέρ Βρυώνη".

Μετά από τις πολιτισμένες αυτές εκδηλώσεις δυσαρέσκειας, οι Αγγλοι οργανωτές υποχώρησαν και η επιτροπή ξαναψήφισε. Αυτή τη φορά, και παρά την έντονη αντίθεση του Ελληνα αντιπροσώπου, επικράτησε η γερμανική πρόταση για το Turrican. Μια απόφαση που σχολιάζεται εκτενώς παραπλεύρως από το συνεργάτη Αντώνη Λεκόπουλο - γνωστός ανταποκριτής σε αυτό το σημείο έπλυνε τα χέρια του.

Στην κατηγορία του Best Adventure/Role Playing Game, ο γνωστός ανταποκριτής έκανε ένσταση που υποστηρίχτηκε ενθέρμως από το Γάλλο αντιπρόσωπο (ο οποίος αργότερα έγινε "κολλητός" με τον ανταποκριτή και τον κάλεσε για κρασί και καμαμπέρ στο Παρίσι). Η ένσταση ήταν φυσικά ότι η Ελλάδα είχε χωρίσει δίκαια αυτή την κατηγορία στα δύο. Ετσι υπήρχαν το Wonderland σαν καλύτερο Adventure και το Captive σαν καλύτερο Role Playing Game.

Η ψηφοφορία που ακολούθησε ήταν θυελλώδης. Οι Βορειοευρωπαίοι ψήφισαν το The Secret of the Monkey Island, ενώ οι Νοτιοι ψήφιζαν το Captive. Τελικά επεκράτησαν οι πρώτοι. Επί τούτου ο γνωστός ανταποκριτής υποστηριζόμενος από τους Γάλλους, τους Ισπανούς και τους Αγγλους (!) εζήτησε να γραφεί στα πρακτικά η φρασή "Αφες υμίν. Ουκ γαρ είδασι τι ποιούσι".

Στην κατηγορία του πιο πρωτότυπου παιχνιδιού, η Ευρώπη ενοποιήθηκε. Και οι 32 ψήφισαν το Lemmings. Δηλαδή, για να τα λέμε και σωστά, ο γνωστός ανταποκριτής δίστασε λίγο και στην αρχή ψήφισε το E-Motion, όπως είχε συμφωνήσει με τον αρχισυντάκτη του, αλλά υπέκυψε μπροστά στην ευρωπαϊκή ενότητα και ψήφισε τελικά το Lemmings. "Το κάνω για μια νέα ενωμένη Ευρώπη. Ο Χρήστος θα καταλάβει" σκέφτηκε για να πάρει θάρρος.

Πάνω στη ευφορία που προκάλεσε αυτή η ενότητα και ενώ Γερμανοί και Γάλλοι τραγουδούσαν τον ύμνο της ΕΟΚ (τη γνωστή Ενάτη του Μπετόβεν), ψηφίστηκε στα γρήγορα το Lemmings και καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς.

Τέλος, έπρεπε να ψηφιστεί το καλύτερο παιχνίδι κονσόλας. Εκεί έγινε χαμός. Ψήφιζαν και ξαναψήφιζαν οι 32 ταλαίπωροι και τελικά επικράτησαν δυο. Το Tetris και το Chip's Challenge. Η ελληνική υποψηφιότητα έλαβε μόνο την περήφανη ψήφο του γνωστού ανταποκριτή.

Στην τελική ψηφοφορία, ο ανταποκριτής αποφάσισε να ενωθεί με τους Γάλλους, τους Ισπανούς και τους Γερμανούς και να υποστηρίξει το Tetris (για το οποίο δεν υπήρχε καμία αμφιβολία στο μυαλό του ότι έκανε το σωστό).

Μέσα σε αλαλαγμούς και πυροτεχνήματα, το Tetris εκλέχτηκε με μεγάλη πλειοψηφία και οι 32 ταλαίπωροι αποφάσισαν χαρούμενοι να πάνε να χαρούν την ανοιξιάτικη βροχούλα. Ομως οι Ισπανοί ήταν ανήσυχοι. Κοιτούσαν σαν χαμένοι δεξιά αριστερά και συζητούσαν μεταξύ τους κάτι που είχε πολλά "θου".

Σε κάποια στιγμή στράφηκαν στο γνωστό ανταποκριτή που εκείνη την ώρα μάζευε ικανοποιημένος για την προσφορά του στην Ευρώπη τα χαρτιά του.

"Ποιο Tetris εκλέχτηκε;" τον ρώτησαν σε σπαστά Αγγλικά.

"Τι θα πει ποιο Tetris;" απάντησε εκείνος απορώντας για το διαλεκτικό επίπεδο των συνομιλητών του.

"Μα υπάρχουν δύο Tetris στη λίστα υποψηφιοτήτων. Το Tetris της κονσόλας χειρός της Nintendo και το Tetris της κανονικής κονσόλας της Nintendo" απάντησαν και οι δύο Ισπανοί με μια φωνή.

Ο ανταποκριτής εδώ σήκωσε τα χέρια ψηλά σαν να επικαλείται τα θεία. Οι Ισπανοί είχαν δίκιο, εξάλλου συμφωνούσαν και οι Γάλλοι, αλλά για τον ανταποκριτή το Tetris δεν είναι παιχνίδι, είναι Ιδέα. Γι' αυτό και δεν έχει σημασία ποιο από τα δύο είναι το καλύτερο.

Ομως οι στενόμυαλοι Ισπανοί δημιούργησαν φασαρία και ξαναφώναξαν πίσω και τους Γερμανούς που ήδη είχαν αρχίσει να πίνουν τις πρώτες μπύρες της ημέρας. Ετσι λοιπόν και οι 32 κάθισαν πάλι στο τραπέζι και ζήτησαν τα φώτα των Αγγλων.

Ο ευγενικός νεαρός Αγγλος, που είχε αναγνωρίσει το γνωστό ανταποκριτή, αποφάσισε να δώσει λύση στο πρόβλημα. "Γράφτε όποιο θέλετε" είπε θριαμβευτικά νομίζοντας ότι θα γλίτωνε.

Οι Γάλλοι μόνο που δεν λιποθύμησαν, ενώ οι Ισπανοί άρχισαν να παραπονιούνται. Οι Γερμανοί τότε αποφάσισαν να δεχτούν την άποψη του Ελληνα εκπροσώπου και επέστρεψαν στις μπύρες τους. Ενώ ο γνωστός ανταποκριτής φανερά ευχαριστημένος αποχώρησε κάτω από τα χειροκροτήματα των Γάλλων που ήθελαν να του δώσουν ντε και καλά 5 τεύχη του γαλλικού Tilt.

Με το Tilt παραμάσχαλα ο γνωστός ανταποκριτής χάθηκε μέσα στη λονδρέζικη ομιχλώδη βροχή, σφυρίζοντας το "Μία η Ανοιξη". ■

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ 1990 ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ II

Τα αποτελέσματα

Φανταστείτε μια εκδήλωση απονομής βραβείων Οσκαρ, όπου τη θέση των ηθοποιών παίρνουν τα sprites, τη θέση των σκηνοθετών οι προγραμματιστές και τη θέση των παραγωγών τα software houses. Τι έχετε; The European Computer Games Awards.

γράφει ο Α. Λεκόπουλος

"Από το κατάμεστο Hippodrome Night Club του Λονδίνου, φίλες και φίλοι των joysticks γεια σας. Θα παρακολουθήσουμε σε απευθείας μετάδοση την εκδήλωση για την απονομή των βραβείων στα καλύτερα προγράμματα του 1990. Η εκδήλωση γίνεται στα πλαίσια του European Computer Trade Show 1991, ξεκινάει σήμερα 14, και τελειώνει στις 16 Απριλίου 1991.

Εδώ βρίσκονται ήδη 500 καλεσμένοι, ενώ η προσέλευση του κοινού είναι ακόμα αρκετή. Ανάμεσα στους καλεσμένους ξεχωρίζουμε εκπροσώπους των μεγαλυτέρων software houses και φιγούρες από γνωστά παιχνίδια, όπως μερικά Lemmings, τον Prince of Persia, τον Anton Turrican, την εκθαμβωτική Elvira και πολλούς άλλους. Να πούμε εδώ ότι τις ψήφους τους για τα αποτελέσματα έχουν δώσει δημοσιογραφικά επιτελεία 30 περιοδικών απ' την Ευρώπη και δύο περιοδικών από την Αμερική. Ανάμεσα σ' αυτά το Pixel και PC Master από τη χώρα μας, το ST Action και το Amiga Action από τη Μεγάλη Βρετανία, το Compute από τις ΗΠΑ και πάρα πολλά άλλα. Αρκετή αγωνία κυριαρχεί εδώ και όλοι περιμένουν την ομιλία εκπροσώπου της Cape Cowley Associates (που είναι και η διοργανώτρια εταιρία) που θα ανοίξει την εκδήλωση...."

Πολύ glamorous ατμόσφαιρα, δεν συμφωνείτε; Τα βραβεία για τα καλύτερα παιχνίδια του 1990 αγαπητοί φίλοι είναι γεγονός. Τις πρωτιές φέτος σάρωσε μια εταιρία από το Liverpool, που ειδικεύεται στα παιχνίδια για 16μπιτους υπολογιστές. Δεν είναι άλλη από την Psygnossis, που ανακηρύχτηκε Software Publisher of the Year (Εταιρία της Χρονιάς) και που είδε πολλά προϊόντα της να παίρνουν βραβεία. Πράγματι, η Psygnossis είχε μια πολύ δυναμική παρουσία μέσα στο 1990, άλλωστε την είχαμε προτείνει και εμείς), αλλά υπάρχουν μερικά σημεία όπου θα θέλαμε να σταθούμε.

Πρώτον. Παιχνίδι της Χρονιάς (Computer Game of the Year) και Παιχνίδι με την πιο Πρωτότυπη Ιδέα (Most Original Game) ψηφίστηκε το Lemmings της Psygnossis. Πολύ όμορφο, πολύ πρωτότυπο, πολύ αστείο, με φανταστικά γραφικά, εκπληκτικό ήχο και τρομερό gameplay. Σύμφωνοι, αλλά κυκλοφόρησε το 1991. Εκτός και αν η ψηφοφορία έγινε με το παλιό ημερολόγιο (σύμφωνα με αυτό να σας ευχηθούμε και καλή Σαρακοστή).

Δεύτερον. Καλύτερος Ηχος (Best Sound) το Shadow of the Beast II. Τι να πούμε γι' αυτό; Εισαγωγικό κομμάτι, ένα επαναλαμβανόμενο μικρό sequence, που μας θυμίζει πολύ την εισαγωγή από το "Sign on you crazy diamond" των Pink Floyd. Τα ηχητικά εφέ μέσα στο παιχνίδι είναι στο ίδιο στυλ, ενώ το μόνο που ξεχωρίζει κάπως είναι το κομμάτι που ακούτε όταν χάνετε, αυτό με την ηλεκτρική κιθάρα. Από την άλλη, στην ίδια κατηγορία, είχαν προταθεί πολύ αξιόλογοι τίτλοι. Το Wing Commander, ας πούμε, όποιος το έχει ακούσει μέσα από Ad Lib έχει πάθει μεγάλη ζημιά. Και αν θεωρηθεί το Ad Lib σαν "ειδικός" εξοπλισμός, παραθέτουμε το "Elvira, Mistress of Darkness" και το "Xenon 2" που έχουν τρομερό ήχο χωρίς να απαιτούν κάρτες ή κάτι ανάλογο.

Τρίτον. Καλύτερο Adventure/Role Playing το The Secret of the Monkey Island. Μάλιστα. Ας μην αναφερθούμε στις αντιρρήσεις μας για την ενοποίηση των Adventures με τα Role Playing - άλλωστε αυτά τα έχουμε ξαναπεί. Το Wonderland όμως; Το Captive; Το Loom, που στο κάτω - κάτω είναι και πολύ πρωτότυπο; Τι λιγότερο έχουν αυτά από το



Monkey Island; Μάλλον τίποτα.

Πέρα απ' όλα αυτά όμως, στην εκδήλωση παρευρίσκονταν και εκπρόσωποι από το περιοδικό Compute (ΗΠΑ) και τα Log-In και Famicom-Tsushin (Ιαπωνία). Ο αρχισυντάκτης του Compute, κ. Peter Scico, παρουσίασε τα βραβεία που έδωσαν οι συντάκτες του περιοδικού του. Εδώ είχαμε: Microsoft Windows 3.0 (Καλύτερο MS-DOS Productivity Πρόγραμμα), Wing Commander (Καλύτερο MS-DOS Παιχνίδι), Amiga Vision (Καλύτερο Προϊόν για Amiga), CMD Series Hard Drive (Καλύτερο Προϊόν για Commodore 64). Από την άλλη πλευρά, ο κ. Masashi Hirabayashi, συντάκτης των Log-In και Famicom - Tsushin, έδωσε για λογαριασμό των δύο αυτών περιοδικών τον τίτλο του Καλύτερου Παιχνιδιού στα Powermonger και Dragon Quest 4.

Φυσικά δεν έλειψαν και οι διαφωνίες ή οι παρεξηγήσεις από την εκδήλωση, αφού κάποιοι είχαν διαφορετική γνώμη από αυτή που ανακοινώθηκε και βέβαια φρόντισαν να την εκφράσουν κατάλληλα. Πάντως το γενικό κλίμα που επικράτησε ήταν αρκετά καλό και όλοι έμειναν ευχαριστημένοι - ειδικά οι άνθρωποι της Psygnossis: "Φυσικά δεν θα μπορούσαμε να είμαστε λιγότερο ευχαριστημένοι με τις αποφάσεις της επιτροπής" θα πει ο Jonathan Ellis, managing director της εταιρίας.

Ας δούμε όμως τα αποτελέσματα αναλυτικότερα:

Καλύτερο Παιχνίδι Δράσης (Action Game): Killing Game Show. Αρκετά δυνατό παιχνίδι, συμφωνούμε. Ωστόσο το βρίσκουμε μάλλον δύσκολο στο gameplay και θα προτιμούσαμε το Rainbow Islands (το οποίο και προτείναμε) ή το SWIV.

Καλύτερο Animation: Dragon's Lair II: Time Warp. Συμφωνούμε και επαυξάνουμε. Κρίμα που το μόνο καλό που έχει είναι τα γραφικά.

Καλύτερο Παιχνίδι Σκέψης: Klax. Μια πραγματικά πολύ καλή επιλογή. Αν και το Klax μοιάζει αρκετά με το Tetris, είναι αρκετά γρήγορο και ζητάει από τον παίκτη αστραπιαίες αποφάσεις.

Καλύτερη Συσκευασία: Ultima IV. Εμείς προτείναμε το Quest for Glory II της Sierra Online που φημίζεται για τα πακέτα της. Για το Ultima δεν μπορούμε να σας πούμε τη γνώμη μας, καθότι δεν το έχουμε δει (δεν έχει έρθει στην Ελλάδα). Εδώ μπορούμε να εμπιστευτούμε την κρίση των συναδέλφων.

Καλύτερος Εξομοιωτής: F-19 Stealth Fighter. Χμμ. Ενας μάλλον συναρπαστικός εξομοιωτής με γρήγορη δράση. Αν και μας άρεσαν περισσότερο τα γραφικά του F-29 (κυρίως στα χρώματα), το F-19 δίκαια πήρε το βραβείο.

Console Game of the Year: Tetris. Ο,τι και να πει κανείς για το παιχνίδι αυτό θα είναι λίγο. Πρόκειται για ένα σταθμό στην ιστορία των games. Αν και (σαν λάτρεις των athletic games) προτείναμε το ρεαλισμό του Double Dribble, χειροκροτούμε την ανωτερότητα του Tetris.

Game Console of the Year: Atari Lynx. Δεν θα μπορούσαμε να προτείνουμε τίποτ' άλλο και εμείς. Από τη σχεδιαστική ομάδα της Amiga, μία φανταστική κονσολίτσα.

Καλύτερο Πακέτο Ζωγραφικής: Deluxe Paint III. Ενα πραγματικά δυνατό πρόγραμμα που φέρνει στην επιφάνεια πολλές δυνατότητες του υπολογιστή. Πολύ καλή επιλογή.

Καλύτερο Πακέτο Μουσικής: Bars & Pipes. Μάλιστα. Αλλο ένα πρόγραμμα που δεν έχουμε δει. Αν κρίνουμε όμως από τα reviews που έχουμε διαβάσει, πρόκειται για ένα πολύ καλό πακέτο.

Καλύτερο Εκπαιδευτικό Πακέτο: Μια μάλλον άσκοπη κατηγορία, αφού κάθε χώρα θα ψηφίσει το πρόγραμμα που μιλάει τη γλώσσα της. Κακώς λοιπόν δεν στείλαμε την υποψηφιότητα του Phillogic. Για την ιστορία να αναφέρουμε ότι ψηφίστηκε το Fun School 3.

Περιφερειακό της Χρονιάς: Video Toaster. Εγώ τους τα έλεγα, αλλά δεν με ακούγανε. Η φοβερή αυτή κάρτα μετατρέπει την Amiga 2000 σε επαγγελματικό μηχάνημα δημιουργίας τηλεοπτικών εφέ. Δεν έχει έρθει ακόμα στην Ευρώπη, γιατί λειτουργεί σε σύστημα NTSC (αμερικάνικο πρότυπο), αλλά την είδα να δουλεύει και εντυπωσιάστηκα. Τρομερή.

Καλύτερο Multimedia Πρόγραμμα: Amiga Vision. Το τρομερό παιδί της Commodore που τρέχει σε Amiga 2000/3000 είναι πράγματι εντυπωσιακό και πολύ έξυπνο. Το προτείναμε και εμείς, άρα δίκαια ψηφίστηκε (αστείο).

Υπολογιστής της Χρονιάς: Amiga 500. Την προτείναμε και εμείς και πέρα από κάθε αμφισβήτηση η Amiga αγοράστηκε πάρα πολύ μέσα στο 1990. Το αστείο εδώ είναι ότι οι περισσότεροι την έχουν μόνο για παιχνίδια. Τέλος πάντων.

Ομως εδώ κλείνουμε με τον πίνακα των αποτελεσμάτων και την αναμονή της επόμενης διοργάνωσης.

Εταιρία της Χρονιάς (Software Publisher of the Year)	**Psygnossis**
Παιχνίδι της Χρονιάς (Game of the Year)	**Lemmings**
Καλύτερα Γραφικά (Best Graphics)	**Shadow of the Beast I**
Καλύτερος Ηχος (Best Sound)	**Shadow of the Beast II**
Καλύτερο Παιχνίδι Δράσης (Best Action Game)	**Killing Game Show**
Πιο Πρωτότυπο Παιχνίδι (Most Original Game)	**Lemmings**
Καλύτερο Animation (Best Animation): Dragon's Lair II	**Time Warp**
Καλύτερο Adventure (Best Adventure)	**The Secret of the Monkey Island**
Καλύτερο Παιχνίδι Σκέψης (Best Mind Game)	**Klax**
Καλύτερη Συσκευασία (Best Packaging)	**Ultima VI**
Καλύτερος Εξομοιωτής (Best Simulation)	**F-19 Stealth Fighter**
Console Game της Χρονιάς	**Tetris**
Κονσόλα της Χρονιάς (Game Console of the Year)	**Atari Lynx**
Καλύτερο Πρόγραμμα Ζωγραφικής (Best Art Package)	**Deluxe Paint III**
Καλύτερο Πρόγραμμα Μουσικής (Best Music Package)	**Bars & Pipes**
Περιφερειακό της Χρονιάς (Most Innovative Peripheral)	**Video Toaster**
Καλύτερο Multimedia Πρόγραμμα (Multimedia Package of the Year	**Amiga Vision**
Υπολογιστής της Χρονιάς (Computer of the Year)	**Amiga 500**

Χωρίς joystick 3-D PROFESSIONAL

Η Amiga αποκτά την κατάλληλη υποστήριξη από ένα... στυγνό επαγγελματία στο χώρο των 3-D γραφικών και του animation!

Το 3-D Professional είναι ένα πρόγραμμα που ξεφεύγει από τα ερασιτεχνικά δεδομένα και προσφέρει τέτοιες επαγγελματικές δυνατότητες, που κάλλιστα μπορεί να σταθεί δίπλα στο βασικό εξοπλισμό ενός σύγχρονου TV studio και να δημιουργήσει στατικές διαφημίσεις ή και animated σκηνές καλύτερες από πολλές από αυτές που βλέπουμε καθημερινά στα νεοσύστατα ιδιωτικά κανάλια.

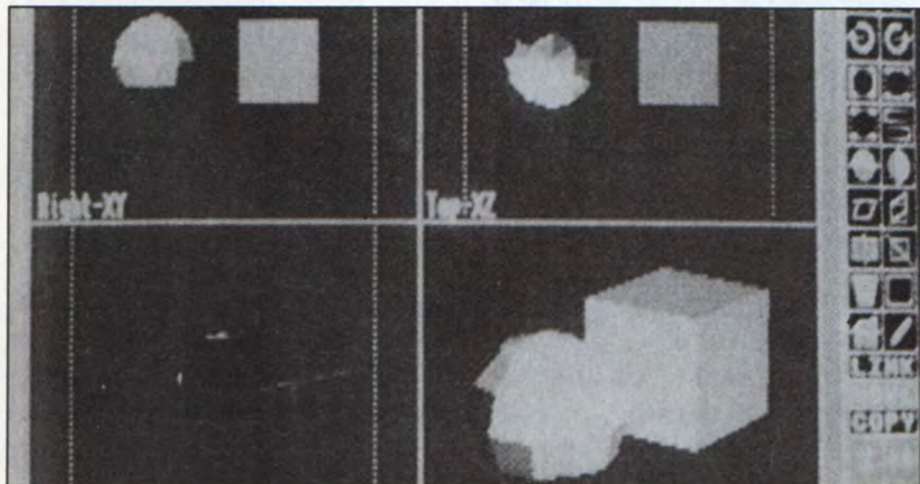
του Ξενοφώντα Αδαμαντίδη

Όσοι έχει τύχει να ασχοληθούν σοβαρά με τα γραφικά της Amiga μέσω κάποιου σχεδιαστικού προγράμματος ή μέσω κάποιας γλώσσας προγραμματισμού ή και όσοι έχει τύχει να δουν animated σκηνές σε high resolution θα συμφωνήσουν πως η Amiga με την προσθήκη ανάλογης επέκτασης μνήμης προσφέρεται για καλλιτεχνικές απεικονίσεις επαγγελματικών προδιαγραφών.

Το 3-D Professional είναι μια ακόμη δημιουργία της εταιρίας Progressive Peripherals and Software που μας έχει συνηθίσει σε προϊόντα εξαιρετικά σε ποιότητα και επιδόσεις, όπως ο digitizer FrameGrabber, που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος, και το genlock ProGen.

ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ

Το 3-D Professional κυκλοφορεί σε μια πραγματικά αξιοζήλευτη συσκευασία που περιλαμβάνει έξι δισκέτες, τρία manuals και μία videoκασέτα που παρουσιάζει πιο περιληπτικά από τα manuals, αλλά πιο κατατοπιστικά λόγω της εικόνας, τις δυνατότητες του προγράμματος. Σε δύο από τις δισκέτες υπάρχει ένας ξεχωριστός file editor, το Animation Station, που διατίθεται και μόνος του.



ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Το 3-D Professional διαθέτει μια πληθώρα δυνατοτήτων, που σπάνια συναντά κανείς συγκεντρωμένες σ' ένα μόνο πρόγραμμα.

Η απεικόνιση των αντικειμένων γίνεται από 6 διαφορετικές οπτικές γωνίες, μπροστά, πίσω, από πάνω, από κάτω, δεξιά και αριστερά. Μπορείτε να περιστρέψετε όποιο αντικείμενο προεπιλέγετε ή γύρω από τους προκαθορισμένους άξονες ή από άξονες που ορίζετε μόνοι σας πάνω στο αντικείμενο ή έξω και από αυτό. Μπορείτε επίσης να μεγεθύνετε ή να σμικρύνετε κάποιο αντικείμενο, οριζόντια, κάθετα ή κατά το ίδιο ποσοστό και στις 3 διαστάσεις. Υπάρχει μια option απ' όπου μπορείτε να βλέπετε συγχρόνως στην ίδια οθόνη το αντικείμενο από 4 όψεις, ώστε να διαπιστώσετε την ακρίβεια σε όποιες αλλαγές έχετε μόλις περάσει, χωρίς να μπορείτε να επεμβείτε όμως μέσα από αυτή την οθονη. Ο editor που διαθέτει το πρόγραμμα εξασφαλίζει το φιλικό προφίλ του προγράμματος μ' ένα κάθετο interface δύο στηλών, περίπου όπως στο Deluxe Paint. Χρησιμοποιεί τη μεσαία ανάλυση της Amiga στα 640x200 pixels και 16 χρώματα. Μέσα από ένα menu που ονομάζεται Extra menu μπορείτε να πετύχετε ανάλυση μέχρι και 1.024x1.024 pixels (αρκεί βέβαια να διαθέτετε

Χωρίς joystick

monitor που υποστηρίζει τέτοια ανάλυση), αλλά τότε το πρόγραμμα χάνει σε ταχύτητα. Ενας έξυπνος τρόπος να αυξήσετε την ταχύτητα είναι το να απομονώσετε την απεικόνιση του αντικειμένου στην οθόνη την ώρα των υπολογισμών και να δείτε το αποτέλεσμα μια και καλή ολοκληρωμένο. Επίσης, υπάρχει μια version του προγράμματος που τρέχει σε Amiga με 68020 ή 68030 και μαθηματικό επεξεργαστή, όπου η ταχύτητα επεξεργασίας των δεδομένων επιτρέπει τους υπολογισμούς της υψηλής ανάλυσης σε λογικό χρόνο. Τρεις σημαντικές options του editor είναι η Link, η Move και η Copy. Η Link επιτρέπει την παρουσίαση ενός εντυπωσιακού εφέ του 3-D Professional με το να επικεντρώνει τη δέσμη ενός spotlight και την οπτική γωνία παρουσίασης της οθόνης σε κάποιο αντικείμενο ή animated frame. Κατά τη ροή του animation, το spotlight ή η οπτική γωνία μετακινούνται ανάλογα με τις κινήσεις των frames. Μάλιστα, σε κάθε σκηνή μπορούν ν' απεικονίζονται μέχρι και 5 spotlights σε σχήμα κώνου ή κυλίνδρου, ενώ το καθένα μπορεί να ανάβει και να σβήνει ξεχωριστά, προσφέροντας ένα ενδιαφέρον πεδίο πειραματισμού για πολλά εφέ. Με την option Move γίνεται η μετακίνηση των αντικειμένων μέσα σε μία στατική οθόνη. Πατώντας το left mouse button οπουδήποτε μέσα σ' ένα αντικείμενο, το περίγραμμά του τονίζεται, προσδιορίζοντας ακριβώς την έκτασή του και κάνοντας φανερό πως είναι αυτό που επιλέχτηκε για μετακίνηση. Αν το αντικείμενο περιβάλλεται από κάποιο άλλο, μπορείτε να κάνετε lock στο μεγαλύτερο, για να επιλέξετε το μικρό που βρίσκεται μέσα στο μεγάλο. Με την option Copy φτιάχνετε την ακολουθία των frames του animation, ενώ η επιλογή των αντικειμένων γίνεται όπως και με την option Move.

Υπάρχει ένα menu που ονομάζεται Primitives και περιλαμβάνει μια σειρά από διάφορα σχήματα και σώματα, με τη σύνθεση των οποίων μπορείτε να φτιάξετε πολύπλοκα αντικείμενα γρήγορα και εύκολα. Επίσης, μπορείτε να εισαγάγετε αντικείμενα σχεδιασμένα σε άλλα προγράμματα, όπως τα Sculpt Animate 4D, Turbo Silver, Video Scape 3D/Modeler 3D κ.λπ. Το manual δίνει σαφείς οδηγίες για τη διαδικασία μεταφοράς των αντικειμένων, που δεν χρειάζεται να βρίσκονται στο ίδιο format, καθώς το 3-D Professional συνεργάζεται και με VideoScape format μέσω conversion προγραμμάτων. Επίσης, το πρόγραμμα υποστηρίζει λογότυπους είτε κατασκευασμένους σε άλλα προγράμματα σε IFF format, είτε πληκτρολογημένους μέσα από ένα ειδικό utility του 3-D Pro. Τα αντικείμενα και οι λογότυποι μπορούν να εμφανιστούν με διάφορους τρόπους στην οθόνη, ημιδιάφανα, με σκιά ή χωρίς. Η επιφάνειά τους μπορεί να εξομοιώνεται με διάφορα υλικά, όπως πλαστικό, πέτρα, πηλό, προβάλλοντας την αντίστοιχη ομοιομορφία και "γυαλάδα". Παρόλο που η δυνατότητα αυτή είναι πραγματικά εντυπωσιακή, παρουσιάζει κάποιες ατέλειες. Π.χ. δεν μπορείτε να καλύψετε τα αντικείμενα της ίδιας οθόνης με διαφορετικές όψεις του ίδιου υλικού. Αν δηλαδή απεικονίσουμε μερικά πέτρινα αντικείμενα στην οθόνη, θα δείχνουν σαν να είναι κομμένα από το ίδιο συνεχόμενο κομμάτι πέτρας. Επίσης, αν θελήσετε να δώσετε κίνηση σε αντικείμενα καλυμμένα με κάποιο υλικό, αυτά θα δείχνουν σαν να κινούνται μέσα από το υλικό, ενώ οι γραμμώσεις του θα παραμείνουν σταθερές. Κάτι τέτοιο σαν εφέ δείχνει να είναι ενδιαφέρον, αλλά, όσον αφορά τη ρεαλιστικότητα του animation, το αποτέλεσμα δεν είναι και τόσο πειστικό.

ANIMATION STATION

Η δημιουργία του Animation στο 3-D Pro γίνεται με δύο τρόπους. Μπορείτε να πάρετε κάθε frame χωριστά, να κάνετε τις διαδοχικές αλλαγές που χρειάζονται για να δώσουν την ομαλή κίνηση και να σώσετε την ακολουθία των frames σ' ένα animation file. Ο τρόπος αυτός είναι κουραστικός, αλλά πολύ ακριβής. Ο δεύτερος τρόπος είναι πιο εύκολος· απαιτεί από εσάς απλά να προσδιορίσετε τα "οριακά" frames της κίνησης και ο υπολογιστής αναλαμβάνει να σχεδιάσει όσα χρειάζονται να παρεμβληθούν για τη ρεαλιστική απόδοση του animation. Εδώ υπάρχουν διάφορες επιλογές σχετικά με τον αριθμό των frames που παρεμβάλλονται ανάμεσα στα οριακά και την κίνηση των σημείων που αποτελούν το περίγραμμα των frames, αν θα είναι δηλαδή ευθεία, καμπύλη ή ελλειπτική. Θα ήταν ίσως καλύτερο να μπορούσε ο χρήστης να ορίζει και τον αριθμό των frames ανά δευτερόλεπτο, για να μπορεί να υπολογίζει τα frames που χρειάζεται για κάποια συγκεκριμένη κίνηση σύμφωνα μ' ένα πιο αντικειμενικό κριτήριο. Ομως, γρήγορα θα συνηθίσετε και τον τρόπο που χρησιμοποιεί το 3-D Pro και θα δημιουργήσετε εντυπωσιακές και σύνθετες 3-D animated σκηνές, όπως π.χ. ένα πουλί να πετάει, όπου θα χρειαστεί να συγχρονίσετε πολλές κινήσεις, την κίνηση των φτερών, του λαιμού και του πουλιού ολόκληρου. Συγχρόνως μπορείτε να περιστρέψετε την εικόνα της οθόνης, σαν να παίρνετε τη σκηνή από κάποια κινούμενη κάμερα. Η διαδρομή που θα ακολουθήσει η κάμερα μπορεί να είναι κάποια από τις προκαθορισμένες του προγράμματος ή κάποια που θα ορίσετε εσείς μέσα από το σχετικό menu. Φυσικά, μπορείτε να φορτώσετε στο 3-D Pro animated σκηνές σε IFF format που έχουν κατασκευαστεί σε οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα. Για τη διευκόλυνση του χρήστη, αλλά και για την προσθήκη στη διαδικασία του animation και άλλων επιλογών, η Progressive Peripherals & Software συμπεριέλαβε στη συσκευασία και το Animation Station, έναν file editor που παρουσιάζει όλα τα frames διαδοχικά, σε μέγεθος μικρότερο του κανονικού, σαν να επρόκειτο για δοκιμαστικό film κινούμενων σχεδίων που αναπαριστά τις διαδοχικές κινήσεις κάποιου sprite. Μπορείτε έτσι να επεμβείτε σε animated σκηνές σε frame by frame επίπεδο, να μετακινήσετε, να αντιγράψετε, να παρεμβάλετε ή και να κόψετε frames, προκειμένου να βελτιώσετε τις ατέλειες που διαπιστώσατε στο τρέξιμο της σκηνής σας.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το 3-D Professional είναι ένα πρόγραμμα που απευθύνεται στους χρήστες αυτούς που επιθυμούν να εμβαθύνουν στο χώρο των γραφικών και του animation και όχι απλά να περάσουν την ώρα τους. Η ποικιλία των δυνατοτήτων του προγράμματος αλλά και η υψηλή δυστυχώς τιμή του το καθιστούν εξαιρετικά χρήσιμο σε κάποιον επαγγελματία του χώρου, αλλά ίσως και απαγορευτικό για το μέσο χρήστη.

Από την άλλη μεριά, συγκρινόμενο με άλλα προγράμματα επαγγελματικών προδιαγραφών, παρουσιάζει μια χαρακτηριστική ευκολία στη χρήση. Δεν είναι από τα προγράμματα που σε "γονατίζουν" με την πληθώρα παραμέτρων, συνισταμένων, επιλογών και εντολών, αλλά προσφέρει μια εναλλακτική λύση που χαρακτηρίζεται για την ευκολία χρήσης που εξασφαλίζουν ο φιλικός editor και το αναλυτικό interface. Το manual που συνοδεύει το πρόγραμμα περιγράφει εξονυχιστικά τις δυνατότητές του και αυτό που θα σας πάρει πραγματικά πολύ χρόνο είναι να το μελετήσετε, εφαρμόζοντας συγχρόνως μέσα από το πρόγραμμα τις λειτουργίες που μαθαίνετε. Ομως, αν κρίνουμε από το αποτέλεσμα, από τη "δουλειά" που παράγεται μέσω του 3-D Professional, πραγματικά αξίζει τον κόπο. Οι εικόνες και οι animated σκηνές που ξέρατε (συγχωρήστε μας για την υπερβολή, αλλά το πρόγραμμα πραγματικά μας εντυπωσίασε) δεν είναι τίποτα μπροστά σε αυτές που μπορείτε να φτιάξετε με το 3-D Professional.

■

DESKTOP PUBLISHING

Προγράμματα για ηλεκτρονικές εκδόσεις

Θα συμφωνείτε μαζί μας στο ότι ένας από τους τομείς όπου έχουν ανακατευτεί με αρκετή επιτυχία οι υπολογιστές είναι και εκείνος των ηλεκτρονικών εκδόσεων (DeskTop Publishing). Ας ρίξουμε μαζί μια ματιά σε μερικά από τα καλύτερα προγράμματα που κυκλοφορούν αυτήν τη στιγμή στην αγορά.

του Θοδωρή Σαμπατακάκη

Για να απλουστεύσουμε τα πράγματα, χωρίσαμε την παρουσίαση σε δύο κομμάτια: το ένα αναφέρεται στους υπολογιστές που είναι συμβατοί με IBM και το δεύτερο σ' εκείνους που δεν είναι.

Ετσι, θα παρουσιάσουμε δυο προγράμματα για υπολογιστές μη συμβατούς με IBM, όπως και μια συνοπτική αναφορά για τα γνωστότερα προγράμματα DTP πάνω στα PC. Για την κατηγορία που αναφέρεται στους μη συμβατούς με IBM υπολογιστές, παρουσιάζουμε το Impression για τον Archimedes της Acorn και το Calamus για Atari. Για τους IBM συμβατούς τώρα, παρουσιάζουμε τα προγράμματα Ami Professional, 3B2, Ventura Publisher, Page Maker, Timeworks, Finesse και Corel Draw.



IMPRESSION

Το Impression είναι ένα πρόγραμμα DTP και Word Processing που δουλεύει πάνω στον Archimedes της Acorn. O Archimedes είναι ένας υπολογιστής που ως προς το κόστος του απευθύνεται σ' ένα μικρομεσαίο επαγγελματία και ως προς την απόδοσή του απευθύνεται σ' ένα μεγάλο επαγγελματία. Αυτό που κεντρίζει την προσοχή στον Archimedes είναι η μεγάλη του ταχύτητα και η δυνατότητα που έχει για multitasking. Με αυτές τις δυνατότητες ο Archimedes μπορεί να συνεργαστεί με πολλά προγράμματα μαζί για την παραγωγή ενός "ισχυρού" αποτελέσματος.

Το Impression είναι ένας πλήρης επεξεργαστής κειμένου με ολοκληρωμένες δυνατότητες DTP, όπου και στις δύο αυτές δυνατότητες λειτουργεί το WYSIWYG πραγματικά. Το Impression περιλαμβάνει αυτόματο συλλαβισμό, 24μπιτο έλεγχο του χρώματος, πλήρεις πληροφορίες για το κείμενο, πλαίσια και δυνατότητες ελέγχων τους, ανάμειξη γραφικών με κείμενο και ολοκληρωμένο τυπογραφικό έλεγχο. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει Master Pages που μπορούν να είναι και διαφορετικές για κάθε σελίδα, search and replace, αυτόματη αρίθμηση σελίδας, οριζόντιους και κάθετους οδηγούς, File Options, Key Sort-Cuts και Utility Programs. Το πρόγραμμα μπορεί να χειριστεί στη μνήμη του πάνω από 15 κείμενα από τα οποία ο χρήστης μπορεί να βλέπει στην οθόνη του το κεντρικό κείμενο, ενώ παράλληλα να βλέπει, σε μικρότερο παράθυρο, τις σημειώσεις του όπως και άλλα παράθυρα με άλλες λειτουργίες.

Στο Impression μπορούμε να έχουμε πολλαπλά επίπεδα μεγέθυνσης ή σμίκρυνσης του κειμένου μας με δυνατότητα διαβάθμισης από 1% έως 900%. Το πρόγραμμα, όπως και όλα τα άλλα προγράμματα DTP, χρησιμοποιεί Frames, τα οποία μπορούν να τοποθετηθούν οπουδήποτε στην οθόνη μας και να μεταβάλλουμε το μέγεθός τους. Μέσα στο Frame μπορούμε να τοποθετήσουμε κείμενο και γραφικά και να μεταβάλλουμε και σε αυτά το μέγεθός τους με την ίδια ευκολία. Στο Impression έχει τη δυνατότητα ο χρήστης να "κομματιάσει" το κείμενό του κατά τη διαδικασία της εκτύπωσης. Ετσι, κάποιο κείμενο, το οποίο ξεπερνάει τις προδιαγραφές εκτύπωσης του Printer, λόγω του μεγέθους του, θα μπορεί να τεμαχίζεται και να τυπώνεται κατά μέρη. Το Impression είναι ένα πολύ δυνατό πακέτο με πάρα πολλές δυνατότητες και εφαρμογές. Η ευκολία στη χρήση του είναι ένα επιπλέον στοιχείο της φιλικότητας του πακέτου. Η τιμή του Impression είναι 70.000 δρχ.

CALAMUS

Το Calamus ανήκει στο Atari DeskTop Publishing System και προσφέρει μια επαγγελματική λύση στη διαμόρφωση εκδόσεων, όπως από το απλό χαρτί αλληλογραφίας μέχρι την καρτ-βιζίτ, από ένα διαφημιστικό prospectus μέχρι βιβλίο τσέπης. Το Atari DTP System περιλαμβάνει τον Atari Mega ST4, την οθόνη Atari SM124, τον Laser Printer SLM 804, ένα σκληρό δίσκο 30 ή 60 MB, καθώς και το πρόγραμμα Calamus. Το Calamus περιλαμβάνει τεχνολογία περιγραμμάτων του τύπου των χαρακτήρων (outline font technology) που παράγει 100% αληθινό WYSIWYG. Οι τύποι των χαρακτήρων μπορούν να διαβαθμιστούν από 1 έως 999,9 στιγμές, μπορεί να γίνει στιγμιαία περιστροφή του κειμένου κατά 360 μοίρες, άμεση εκτύπωση σε φωτοσύνθεση, δυνατότητα πολλαπλών clipboards μέσα στο κείμενο, δυνατότητα macro εντολών και Master Pages. Οι τύποι της παρουσίασης του προγράμματος περιλαμβάνουν διπλή σελίδα, συνολική θέαση της σελίδας και πλήρη παρουσίαση στην οθόνη. Περιλαμβάνονται ακόμη χάρακες γραμμής, περιθώριο, δυνατότητα ανίχνευσης και αντικατάστασης για το στυλ, διαχείριση υποσημειώσεων, αλγοριθμικός συλλαβισμός. Το Calamus περιέχει λεξικό για τη διόρθωση του συλλαβισμού, αυτόματη αναλογική πύκνωση του κειμένου, χειροκίνητη αναλογική πύκνωση και οριζόντια και κάθετα. Σχετικά με το Format της σελίδας, το πρόγραμμα έχει τη δυνατότητα χρήσης προαιρετικών φορμών σελίδας ή εκ των προτέρων καθορισμένες ή ελεύθερα επιλεγόμενες, ρύθμισης περιθωρίων και στηλών, κάθετης οριζόντιας φόρμας σελίδων και σημειώσεων στηλών και χρήσης μέγιστου μεγέθους σελίδας. Το Calamus μπορεί να παρέχει επαγγελματικές δυνατότητες όπως: διαφημίσεις, μακέτες, επίσημα έγγραφα και έντυπα, σχολικά και επιστημονικά βιβλία, τεχνικά εγχειρίδια, μηνιαία περιοδικά, ημερήσιες εφημερίδες, εβδομαδιαία φύλλα και πολλές άλλες τυπογραφικές και στοιχειοθετικές εφαρμογές. Το Calamus διατίθεται στην τιμή των 79.000 + 8% Φ.Π.Α.

3B2

Το 3B2 είναι ένα επαγγελματικό πρόγραμμα δημιουργίας οποιουδήποτε εντύπου, φόρμας, μεγάλων κειμένων, βιβλίων, εφημερίδων που απαιτούν χρήση κειμένου, γραφικών και φωτογραφίας. Κατασκευάστρια εταιρία είναι η Control Print.



Ο Atari Mega ST4 πάνω στον οποίο τρέχει το Calamus.

Το 3B2 χρησιμοποιεί μακροεντολές που κάνουν το πρόγραμμα να ξεχωρίζει και όπου μπορούν να εμφανιστούν, μέσω ένος άλλου επιπέδου στην οθόνη μας, αναμιγμένες με το κείμενό μας. Στο κείμενο ελέγχεται η απόσταση γραμμάτων και λέξεων, όπως και το ύψος και το πλάτος κάθε γράμματος. Το 3B2 περιλαμβάνει 8 ελληνολατινικές οικογένειες γραμμάτων σε όλα τα με-





Ο Αρχιμήδης (σειρά 410) πάνω στον οποίο τρέχει το Impression.

γέθη. Το κείμενο μπορεί να ακολουθεί γραφικά και φωτογραφίες κατά όλες τις διευθύνσεις. Στο 3B2 μπορούμε να δημιουργήσουμε ό,τι μέγεθος σελίδας θέλουμε και να εργαστούμε σε αυτήν όσο μικρή ή μεγάλη τη θέλουμε. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει κανόνες, μεταβαλλόμενα πλαίσια,



ανεξάρτητα περιθώρια, αυτόματη αρίθμηση σελίδων, αυτόματα ευρετήρια, αυτόματες υποσημειώσεις, δυνατότητες Import και Export αρχείων. Το 3B2 περιλαμβάνει και γραφικές δυνατότητες, όπως η δημιουργία γραμμών, κύκλων, τόξων, καμπυλών, ελεύθερης σχεδίασης, εναλλαγές χρωμάτων, μεταβαλλόμενο πάχος γραμμών, μεγέθυνση αντικειμένων, στρογγυλέματα γωνιών, παραμόρφωση και πολλά άλλα. Για να μπορέσει το πρόγραμμα να δουλέψει ικανοποιητικά, χρειάζεται ένας IBM Compatible 386, 4 MB RAM, 40 MB Hard Disk και ένα Mouse.

Η τιμή του προγράμματος είναι 649.000 δρχ.

COREL DRAW

Το Corel Draw έχει φτιαχτεί και αυτό από την Control Print και είναι ένα πρόγραμμα για κατασκευή μακέτας. Το Corel διατίθεται στην έκδοση 2.0, όπου περιλαμβάνει πρόσθετες λειτουργίες: ειδικά effects, μεγαλύτερες δυνατότητες στη χρήση κειμένου, ο χρήστης βλέπει στην οθόνη του την παλέτα των χρωμάτων κ.λπ. Η τιμή του προγράμματος είναι 200.000 δρχ. μαζί με τις ελληνικές γραμματοσειρές.

TIMEWORKS DESKTOP PUBLISHING

Η Unibrain είναι μια εταιρία κατεξοχήν αφιερωμένη στα προγράμματα που αφορούν το DeskTop Publishing. Ενα από τα δυνατότερα προγράμματά της είναι το Timeworks DeskTop Publishing. Πρόκειται για ένα μικρό αλλά πολύ καλά οργανωμένο πακέτο για την παραγωγή κάποιου επίσημου εντύπου. Το πρόγραμμα είναι εξ ολοκλήρου WYSIWYG και μπορεί να χρησιμοποιεί κείμενο και γραφικά. Λειτουργεί σε περιβάλλον Gem και διατίθεται σε δύο εκδόσεις, η μία για Dot Matrix Printers και η άλλη για Laser Printers. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει οριζόντιους και κάθετους κανόνες, αυτόματη αρίθμηση σελίδας, αυτόματο συλλαβισμό, σελίδες διπλής όψης, αναζήτηση και αντικατάσταση όπως και ελληνολατινικό συλλαβισμό.

Xerox Ventura Publisher

Το Ventura μπορούμε να πούμε πως είναι το πιο γνωστό πρόγραμμα στο χώρο της ηλεκτρονικής στοιχειοθεσίας. Το Ventura μπορεί να διαχειριστεί μεγάλα κείμενα, όπου απαιτείται μεγάλος χώρος στη μνήμη, για δημιουργία μεγάλων βιβλίων και εφημερίδων. Το Ventura λειτουργεί κάτω από περιβάλλον Gem και παρέχει αληθινό WYSIWYG.

Το πρόγραμμα περιλαμβάνει πολλαπλά φίλτρα για εισαγωγή αρχείων ASCII και έχει την ικανότητα να διαχειρίζεται γραφικά, από προγράμματα, και φωτογραφίες, από scanner. Το Ventura περιλαμβάνει οριζόντιους και κάθετους κανόνες, ακριβή τοποθέτηση των πλαισίων στο κείμενό μας, χρήση πολλαπλών στηλών, ρύθμιση περιθωρίων, σελίδες διπλής όψης, χρήση παραπομπών, εισαγωγή επικεφαλίδων και υποσημειώσεων κ.λπ. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει ενσωματωμένο ελληνολατινικό συλλαβισμό όπως και ελληνικά menus και help.

Για να λειτουργήσει το πρόγραμμα, απαιτείται ένας IBM Compatible AT, 640 KB RAM, Hard Disk, ένα Mouse.

PAGE MAKER 3.1

Η Computer Logic μας προσφέρει το γνωστό πακέτο της αμερικανικής εταιρίας Aldus, το Page Maker.

Είναι ένα από τα πιο γρήγορα πακέτα DTP, όπου μπορείς να χρησιμοποιήσεις κείμενο, γραφικά και φωτογραφίες για την παραγωγή επαγγελματικών κειμένων. Το πρόγραμμα έχει γραφικές δυνατότητες, όπως και ειδικές παλέτες χρωμάτων με δυνατότητες ρύθμισης της φωτεινότητας και του contrast φωτογραφιών. Το πρόγραμμα επιτρέπει τον έλεγχο και την πλήρη ελευθερία στο σχηματισμό μιας σελίδας. Μπορεί να γίνει η χρήση διαφορετικών οικογενειών γραμμάτων και μεγεθών μέσα στην ίδια την σελίδα, ρύθμιση μεγέθους της σελίδας, δημιουργία στηλών, περιθωρίων.

Το Page Maker έχει και ορισμένες γραφικές δυνατότητες όπως η δημιουργία γραμμών, κύκλων, ελλείψεων αλλά μπορεί και να εισάγει γραφικά και φωτογραφίες μέσω άλλων προγραμμάτων και scanner αντίστοιχα.

Πριν από λίγο καιρό, η Aldus κατασκεύασε και το Page Maker 4.0; το οποίο μπορεί να χειριστεί μεγαλύτερα κείμενα, όπως και μεγαλύτερες λειτουργίες στα χρώματα.

Για να δουλέψει το πρόγραμμα, χρειάζεται ένας IBM Compatible 286, 4 MB RAM, 40 MB Hard Disk, ένα Mouse.

Η τιμή του Page Maker μαζί με τα Windows 3.0 και με ελληνικό συλλαβισμό είναι 250.000 δρχ.

AMI PROFESSIONAL

Η Memotek μας παρουσιάζει ένα πακέτο με πολλές διακρίσεις στην Αμερική, το Ami Professional.

Το Ami Pro. είναι ένα πρόγραμμα σε γλώσσα τρίτης γενιάς με πάρα πολλές δυνατότητες. Το Ami Pro. είναι ένας πλήρης επεξεργαστής κειμένου και ένα δυνατό DTP πρόγραμμα. Μπορεί να χειριστεί κείμενο, γραφικά και φωτογραφία συγχρόνως, όπως επίσης έχει τη δυνατότητα παραγωγής ραβδογραμμάτων, γραφικών παραστάσεων και Tables. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει τη δυνατότητα ρύθμισης των περιθωρίων, των στηλών, την απόσταση μεταξύ των στηλών, περιλαμβάνει πλαίσια όπου κάθε πλαίσιο είναι σαν μια μικρογραφία της σελίδας και μπορούν να μεταβληθούν κατά όλες τις διευθύνσεις. Το Ami Pro. περιλαμβάνει ακόμη σημειώσεις και υποσημειώσεις, αυτόματη αρίθμηση σελίδων, πύκνωμα και αραίωμα κειμένου, ειδικές παλέτες χρωμάτων για τα πλαίσια, τα γράμματα κ.ά. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει ελληνικό συλλαβισμό όπως και ελληνική αυτόματη ορθογραφική διόρθωση. Η τιμή του προγράμματος μαζί με τα Windows 3.0 και τον ελληνικό συλλαβισμό είναι 180.000 δρχ.



FINESSE

Η Micro Land μας παρουσιάζει το νέο της πακέτο Finesse. Το Finesse είναι ένα μικρό, αλλά συγχρόνως αποδοτικό πρόγραμμα DTP. Το πρόγραμμα λειτουργεί σε περιβάλλον Gem και μπορεί να διαχειρίζεται κείμενο, γραφικά και φωτογραφίες. Το Finesse περιλαμβάνει 3 οικογένειες ελληνολατινικών χαρακτήρων, ενσωματωμένα σύμβολα, εισαγωγή γραφικών από άλλα προγράμματα ή εισαγωγή φωτογραφιών από Scanner· περιλαμβάνει 8 διαφορετικά είδη ράστερ, όπως και διαφανές, υπάρχει μεταβλητότητα στο είδος των γραμμών, χρήση πλαισίων και δυνατότητα μεταβολής τους. Το πρόγραμμα είναι πλήρως εξελληνισμένο και με ελληνικά menus. Για να λειτουργήσει το πρόγραμμα, απαιτείται ένας IBM Compatible XT, 20 MB Hard Disk, 640 KB RAM, ένα Mouse.

Η τιμή του Finesse μαζί με ασπρόμαυρο Handy Scanner και Mouse είναι περίπου 119.000 δρχ.

TYPE SOLUTION

Η GR-Soft είναι μια καινούρια εταιρία που είναι αφιερωμένη κατά μέγιστο βαθμό στην κατασκευή γραμματοσειρών.

Το Type Solution είναι ένα πρόγραμμα που κάνει εγκατάσταση στα Windows 3.0 5 οικογενειών γραμμάτων, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν από οποιοδήποτε πρόγραμμα τρέχει κάτω από τα Windows 3.0 (Ami Professional, Page Maker, Designer κ.ά.). Οι γραμματοσειρές αυτές μπορούν να εκτυπωθούν από οποιονδήποτε Printer: Dot Matrix, Laser, PostScript.

Η τιμή του Type Solution, προσφορά της GR-Soft, είναι 100.000 δρχ.

COREL DRAW 2.0

Το Corel Draw 2.0 μαζί με τις ελληνικές γραμματοσειρές (του συγκεκριμένου τύπου, όπως του Type Solution) διατίθεται στην τιμή των 240.000 δρχ.

VENTURA PUBLISHER 3.0

Το Ventura Publisher 3.0 μαζί με ελληνικό συλλαβισμό, φίλτρα για αρχεία ASCII και με ελληνολατινικές οικογένειες γραμμάτων διατίθεται στην τιμή των 300.000 δρχ.

Διευθύνσεις και τηλέφωνα των εταιριών που αναφέρθηκαν: (Impession) Χρήστος Αξαρλής Α.Ε., Ακαδημίας 98, τηλ.: 3615483.

(Calamus) A-Σύστεμς Α.Ε., Σόλωνος 26, τηλ.: 3640719 - 3642985.

Control Print Α.Ε., Βουρνάζου 31, τηλ.: 6444862.

Computer Logic, Λ. Συγγρού 212 - Καλλιθέα, τηλ.: 9525207 - 9524105.

Unibrain, Μπούσγου 2 - Π. Αρεως, τηλ.: 6465195 - 6446091.

Memotek, Λ. Αμφιθέας 48 - Π. Φάληρο, τηλ.: 9426763 - 9421897.

Micro Land, Μπόταση 2, τηλ.: 3626142 - 3631964.

HINTS 'N' TIPS

BOUNDER

(SPECTRUM)

POKE 35937,0 για άπειρες ζωές.

THUNDERCATS

(SPECTRUM)

POKE 31403,0 για άπειρες ζωές. Αυτά από την Κέρκυρα και τον Ανδρέα Λιβιτσάνο.

ZAK McKRACKEN

Πηγαίνετε στη 19 λεωφόρο στο Lous Loans. Κάντε buy hat, buy nose glasses, put on hat, put on nose glasses. Πηγαίνετε πίσω στη 13 λεωφόρο στο Phone Company. Κάντε hire phone bill for representative. Μ' αυτόν τον τρόπο δεν θα πληρώσετε το λογαριασμό του τηλεφώνου σας.

Η Cashcard της Annie βρίσκεται κάτω από το Blotter. Επίσης, στον Αρη να παίρνετε πάντα δύο tokens. Αυτά τα ωραία tips από τον Great Elias Κορκόνδειλα. Τον ευχαριστούμε.

CLOWN'O MANIA

(AMIGA)

Πατώντας το HELP, αποκτάτε περισσότερα razors και jumps. Από τον Χάρη Χρυσικόπουλο.

FIGHTER BOMBER

(AMIGA)

Αν έχετε ταλαιπωρηθεί αρκετά με τις δύσκολες αποστολές του παιχνιδιού, μπορείτε να το εκδικηθείτε. Φορτώστε έναν sector editor και βάλτε τη δεύτερη δισκέτα του παιχνιδιού. Εκεί, στο block 2, track 0, sector 2 και head 0, βρίσκονται σωσμένα τα στοιχεία (log) των πιλότων. Δηλαδή το όνομα, το αεροπλάνο, οι αποστολές, οι κατεστραμμένοι επίγειοι στόχοι κ.λπ. Τα νούμερα είναι αρκετά εύκολο να τα βρείτε και να τα αλλάξετε. Το κολπάκι μας ήρθε από την Logical Software. Ευχαριστούμε.

HARD DRIVIN'

Ο Γιάννης Αλιπραντής ανακάλυψε και μας έστειλε το ακόλουθο tip: Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, αντί για αυτόματη αλλαγή ταχυτήτων, διαλέγετε κανονική. Κατόπιν ξεκινάτε και μόλις η ταχύτητά σας φτάσει σε κάποια ικανοποιητικά επίπεδα, πατάτε το πλήκτρο N. Θα διαπιστώσετε ότι η ταχύτητα μένει ίδια και δεν βγαίνετε από το δρόμο στις στροφές. Το κόλπο σταματάει μόνο αν τρακάρετε. Το tip βρέθηκε σε Atari, μπορεί όμως να λειτουργήσει και σε Amiga.

ROBOCOP

(AMSTRAD)

Το παιχνίδι αυτό ταλαιπωρεί αρκετούς gamers, καθώς οι επεμβάσεις δεν λειτουργούν σε μερικές εκδόσεις του. Αν έχετε κάποιο παρόμοιο πρόβλημα, δοκιμάστε το παρακάτω listing:

```
10 ' ROBOCOP'S POKES - By
   Panayiotis Kapos
20 CALL &BC02:MODE
   1:MEMORY
   &4CB3:LOAD"ROBOCOP.0
   01",&8628:CALL &8628 30
   LOAD"ROBOCOP.002",&4C
   B4
40 POKE &8919,&AA ' INF.
   ENERGY
50 POKE &9499,&AA ' INF.
   TIME
60 CALL &4CB4
```

Το listing λειτουργεί στην disk version του παιχνιδιού.

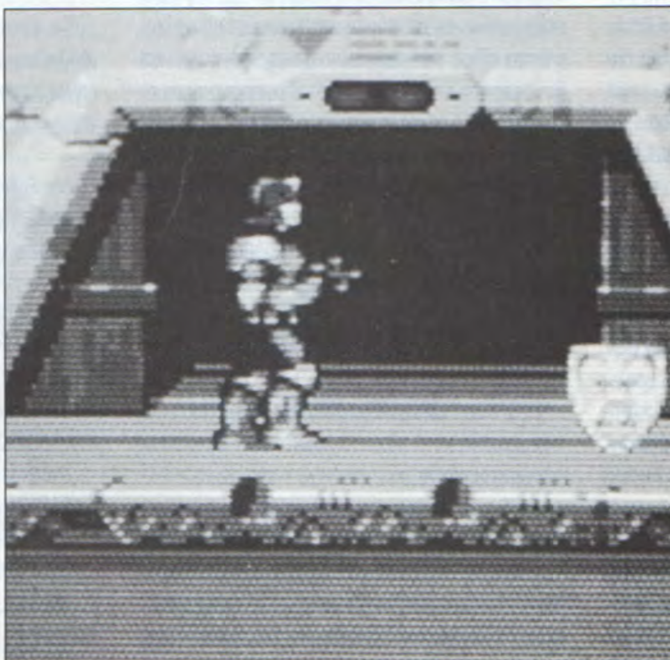
SAVAGE

(AMSTRAD)

Πληκτρολογήστε το παρακάτω listing. Είναι για το δεύτερο και το τρίτο μέρος του παιχνιδιού. Στις γραμμές με τα REM δίνονται και οι αντίστοιχοι κωδικοί:

```
160 ' *** SAVAGE'S 2 POKES
    *** CODE <SABATTA>
170 DATA 3E,B7,32,63,0D ' INF.
    LIVES
180 DATA C3,00,01,XX 'DON'T
    CHANGE IT
190
200 ' *** SAVAGE'S 3 POKES
    *** CODE <FERGUS>
210 DATA
    3E,FF,32,B3,0C,32,FF,0C '
    255 LIVES AFTER GIVING
    <FERGUS> AS CODE 220
    DATA C3,00,01,XX
230 ST=&B500:POKE
    &A0B1,&0:POKE
    &A0B2,&B5
240 READ A$:IF A$="XX" THEN
    CALL &A000 ELSE POKE
    ST,VAL("&"+A$):ST=ST+1:
    GOTO 240
```

Δώστε RUN τώρα. Ολα τα listings μας ήρθαν από τον Παναγιώτη Κάπο. Good work.



RASTAN

(SPECTRUM)

Οταν αρχίζει το παιχνίδι, βλέπετε τον πολεμιστή να πέφτει από τον ουρανό. Εκείνη τη στιγμή πατήστε ταυτόχρονα BREAK και 0. Το πρόγραμμα επιστρέφει στο menu και, όταν ξαναρχίσετε, αποκτάτε άπειρη ενέργεια. Σημειώστε όμως ότι το κόλπο πιάνει μόνο στην 48 K version του παιχνιδιού. Το κόλπο μας ήρθε από την Καβάλα και τον Χρήστο Παπαποστόλου.

HEROES OF THE LANCE

Μερικές χρήσιμες οδηγίες από τον Γιάννη "Magic John"

"This is the right time..." και βέβαια δεν πιστεύω να έχει κανείς αμφιβολία. Μάγκες, οι πιο hot σελίδες της Pixelάρας είναι αυτές εδώ. Πώς τα πάμε; Θέλω να σας βλέπω ανεβασμένους. Ξέρετε τώρα, μπαράκια, δυνατή μουσική και άλλα τέτοια. Τη φράση του μήνα την ξέρετε: "Cease the day" (άρπαξε τη μέρα) όπως έλεγαν και στον Κύκλο των Χαμένων Ποιητών. Ή μάλλον "Cease the Night". Λοιπόν, είμαστε έτοιμοι; Ooops Up και μακράν....

Χάτσιο: Χρησιμοποιήστε τον Tasslehoff ως ανιχνευτή, κρατώντας τον ενεργοποιημένο σχεδόν συνέχεια. Θα σας φανεί πολύ χρήσιμος με τις παγίδες.

Caramon: Κάνει πολύ καλή δουλειά με το ακόντιο (κυρίως στα ιπτάμενα πλάσματα). Καλό θα είναι να τον έχετε ενεργοποιημένο όταν κάνει μάγια ο αδελφός του Raistling. Τον βλέπει και παίρνει κουράγιο. Για να εξοντώσετε πιο εύκολα τα πνεύματα, χρησιμοποιήστε Spiritual Hammer.

Riverwind και Tanis: Κάνουν πολύ καλή δουλειά με το τόξο, ιδίως στους δράκους που φτύνουν φωτιά και δεν μένουν σταθεροί σ' ένα σημείο. Μπορείτε να τους προστατεύσετε από τις φλόγες με το ξόρκι Protection from dragon's breath. Το ξέρει η Goldmoon.

Sturm: Χρησιμοποιήστε τον στις μάχες σώμα με σώμα με ιππότες, κάνοντάς τον να χτυπάει τους αντιπάλους του στο κεφάλι. Τα αποτελέσματα θα είναι ιδιαίτερα ικανοποιητικά. Για τις μάχες σώμα με σώμα με φτερωτά πλάσματα χρησιμοποιήστε τον Tanis, ενώ για τις αράχνες τον Flint.

Flint: Η ικανότητά του να πετάει το τσεκούρι του μακριά θα σας βγάλει από πολλές δύσκολες καταστάσεις.

Raistling και Goldmoon: Οι μάγοι της παρέας. Προσέξτε τους σαν τα μάτια σας. Ο Raistling κάνει πολύ μεγαλύτερο άλμα από τους υπόλοιπους, ενώ τα spells του Webb, Charm και Sleep ακινητοποιούν τους εχθρούς σας. Η Goldmoon απ' την άλλη, με τα Cure Critical Wounds και Raise Dead, είναι πολύ χρήσιμη.

Μερικά πράγματα τώρα για τα potions που βρίσκετε.

Level 1: Στο πρώτο level υπάρχουν δύο. Με το πρώτο οι δράκοι χάνουν δύναμη, ενώ με το δεύτερο γιατρεύονται μερικά τραύματά σας.

Level 2: Υπάρχουν και εδώ δύο potions. Με το πρώτο γιατρεύονται μερικά τραύματά σας και με το δεύτερο βελτιώνονται οι ασπίδες σας.

Level 3: Και εδώ δύο potions. Με το πρώτο αισθάνεστε δυνατότεροι και με το δεύτερο επουλώνονται μερικά τραύματά σας.

Level 4: Εδώ έχουμε πέντε potions. Με τα δύο πρώτα ισχυροποιείται η ασπίδα σας, με το τρίτο επουλώνονται μερικά από τα τραύματά σας, και με τα υπόλοιπα δύο αισθάνεστε δυνατότεροι.

Level 5: Δύο potions. Με το πρώτο οι δράκοι χάνουν δύναμη και με το δεύτερο βελτιώνεται ο οπλισμός σας.

Οσο για το δαχτυλίδια (Gem Rings), αυτά υπάρχουν στα levels 3, 4 και 5 (στο 4 υπάρχουν δύο). Ολα βελτιώνουν τον οπλισμό σας.

Γιάννη σε ευχαριστούμε και είναι πράγματι κρίμα που δεν μπορούμε να δημοσιεύσουμε το χάρτη σου. Περιμένουμε συνέχεια από εσένα.

WONDER BOY
(COMMODORE)

Φόρτωμα, reset και POKE 2676,234 για άπειρες ζωές. SYS 2128 για να τρέξετε το παιχνίδι.

SKATEBOARD JOUST
(COMMODORE)

Φόρτωμα, reset και POKE 12620,173 για άπειρες ζωές. SYS 2061 για να ξαναρχίσετε.

HARD HAT MACK
(COMMODORE)

Φόρτωμα, reset και POKE 16877,169 για άπειρες ζωές και SYS 2063 για να αρχίσει το παιχνίδι.

PAKACUDA
(COMMODORE)

Φόρτωμα, reset και POKE 7014,234 και SYS 2064 για άπειρες ζωές και για να ξαναρχίσει το παιχνίδι. Ολα τα ωραία POKES από την Αλεξανδρούπολη και το Hacking Team της πόλης. Aloha babies !!!

JACKAL
(SPECTRUM)

POKE 39966,255 για άπειρες ζωές.

SLAP FIGHT
(SPECTRUM)

POKE 48872,0: POKE 48873,0: POKE 48874,0 για άπειρες ζωές. Από τον Δημήτρη Λάζο.



SKWEEK
(AMSTRAD)

Πληκτρολογήστε:

```
10 ' Skweek
20 ' by F.n.Hatzigrivas
30 DATA 21,89,be,22,1a,9F
40 DATA c3,10,80,3e,FF,32
50 DATA 74,99,32,82,99,c3
60 DATA 30,72
70 FOR n=&BE80 TO &BE93
80 READ a$:a=VAL("&"+a$)
90 POKE n,a:NEXT
100 CALL &BE80
```

Σώστε το και κάντε τα εξής:

Βάλτε το παιχνίδι στο drive και LOAD"DISK". Κατόπιν κάντε BREAK στο loader και δώστε EDIT 150. Αντί για το CALL &8010 γράψτε END. Δώστε RUN και πάλι γρήγορα BREAK. Κάντε NEW, χωρίς όμως να σβήσετε τον υπολογιστή. Φορτώστε τώρα το listing που γράψατε παραπάνω και δώστε RUN "SKWEEK". Θα έχετε 255 ζωές. Το listing από τον multi hacker Φάνη Χατζηγρίβα και τη Λάρισα.

Τώρα μπορείτε να δώσετε volume - οτιδήποτε κάτω από 200 db είναι απαράδεκτο. Θα τα ξαναπούμε τον άλλο μήνα. Let's hit the streets !!!

■

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

SHADOW OF THE BEAST

SPECTRUM

Πολλοί είπαν πως δεν μπορούσε να γίνει. Αλλοι γέλασαν δυνατά και μόνο με την ιδέα. Ο μόνος που δεν το έβαλε κάτω ήταν η Gremlin Graphics. Αποτέλεσμα, το Shadow of the Beast για Spectrum και Amstrad.

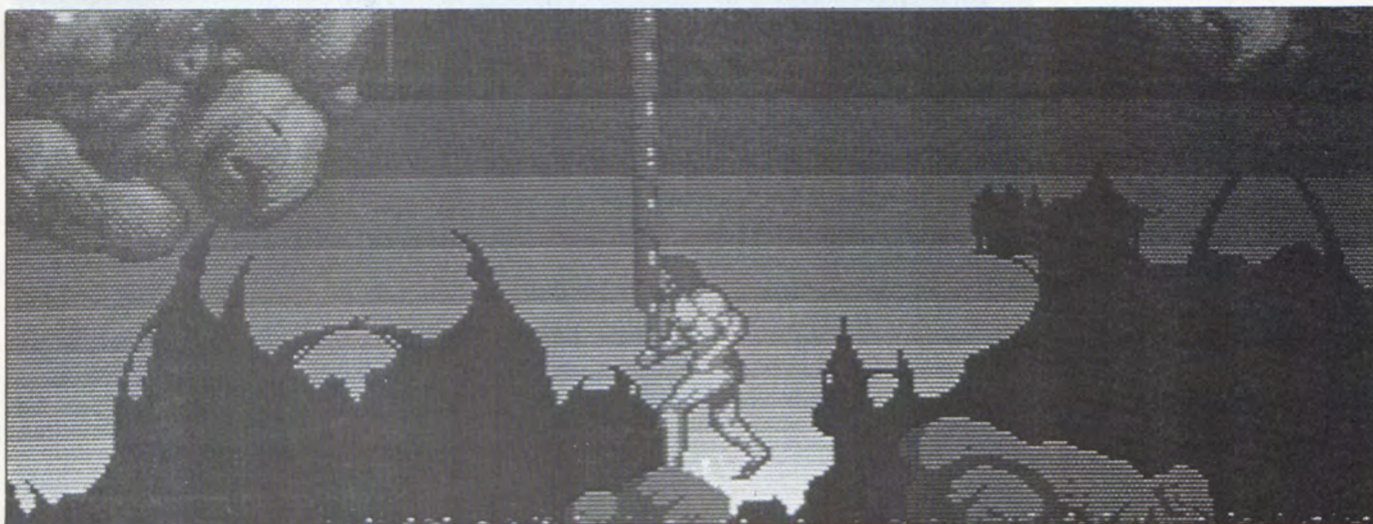
Βέβαια, τα γραφικά δεν είναι όλα εδώ ούτε και τα πλούσια μουσικά και ηχητικά εφέ της 16bit έκδοσης. Η ατμόσφαιρα όμως υπάρχει, όπως και η δυσκολία του παιχνιδιού. Αν λοιπόν δυσκολευτήκατε, η παρακάτω επέμβαση σας δίνει άπειρες ζωές.

Πληκτρολογήστε το listing, σώστε το σε μια άδεια κασέτα - κατά προτίμηση μια με τραγούδια του Πανταζή - και τρέξτε το πρόγραμμα. Οι άπειρες ζωές θα σας γλιτώσουν από πολλούς μπελάδες, εκτός φυσικά από το εκνευριστικό multiload.

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

Listing

```
10 REM Shadow Of The Beast
20 REM Axxed to pieces by
30 REM *** THE DEVELEGAS ***
40 REM (GB's a s.o.b!)
50 CLEAR 3E4: LET SUM=0
60 FOR F=49152 TO 9E9: READ A
70 IF A>255 THEN GOTO 90
80 POKE F,A: LET SUM=SUM+A  NEXT F
90 IF A=SUM THEN PRINT USR 49225
100 PRINT 'ERROR IN DATA!': STOP
110 DATA 221,33,183,253,17,61,1,62,255,55,205
120 DATA 86,5,48,241,49,0,92,175,50,33,254,205
130 DATA 4,254,75,50,64,92,62,201,50,105,92,205
140 DATA 0,92,59,59,229,125,254,61,40,4,175
150 DATA 195,106,97,175,205,106,97,0,62,201
160 DATA 50,137,98,33,37,220,205,97,98,175,50
170 DATA 196,129,50,233,129,233,243,33,0,192,17
180 DATA 0,91,1,100,0,237,176,195,0,91
190 DATA 9826
```



ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

LOTUS TURBO

SPECTRUM

Σίγουρα όλοι θα θαυμάσατε τις ικανότητες του Αντώνη στο sportcasting του παιχνιδιού αυτού, μέσα από την εκπομπή Computer Show (the best around).

Η Gremlin Graphics δείχνει για άλλη μια φορά ότι συνεχίζει να παράγει παιχνίδια ποιότητας με εξαιρετικό playability. Αν, παρόλα αυτά, δεν μπορείτε να οδηγήσετε ούτε ποδήλατο χωρίς να τρακάρετε, δοκιμάστε την παρακάτω επέμβαση, με την οποία θα μπορείτε να προκρίνεστε στον επόμενο γύρο ανεξάρτητα από τη θέση στην οποία τερματίσατε.

Πληκτρολογήστε το listing, σώστε το σε μια άδεια κασέτα - με τραγούδια της Αλέξιας αυτή τη φορά - και τρέξτε το. Και μην ξεχάσετε τη ζώνη ασφαλείας...

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

Listing

```
10 REM Lotus Turbo
20 REM by THEO
DEVELEGAS
30 REM (JR is
crappa!)
40 CLEAR 24999: LET
SUM=0
50 FOR F=25E3 TO
9E9: READ A
60 IF A>255 THEN
GOTO 80
70 POKE F,A: LET
SUM=SUM+A: NEXT F
80 IF A=SUM THEN
PRINT USR 25E3
90 PRINT 'ERROR IN
DATA!': STOP
100 DATA
49,255,99,221,33,0,2
54,17,0
110 DATA
2,62,255,55,205,86,5
,48,241
120 DATA
33,195,97,34,53,254,
195,0,254
130 DATA
175,50,120,206,195,4
8,117
140 DATA 3913
```

S.T.U.N. RUNNER

CBM

Θυμάστε πριν λίγα χρόνια το Winter Games της Epyx, το θρυλικό πια παιχνίδι χειμερινών σπορ. Ενα από τα αθλήματα λεγόταν Bobsled και περιελάμβανε έλκυθρα που έτρεχαν σε ειδικές σωληνοειδείς πίστες. Το S.T.U.N. RUNNER της DOMARK/TENGEN δεν διαφέρει και πάρα πολύ από το κλασικό Bobsled. Οπου έλκυθρο βάλτε διαστημόπλοιο, προσθέστε και μερικά εμπόδια στην πίστα, κι έχετε το S.T.U.N. RUNNER. Αν έτυχε να το αγοράσετε για τον Commodore σας σε μορφή κασέτας κι έχετε την εντύπωση ότι είναι λιγάκι δύσκολο, τότε με το διπλανό listing θα μπορέσετε να σταματήσετε το χρονόμετρο και να αφήσετε το "έλκυθρο" να γλιστράει μόνο του...

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

Listing

```
100 REM ******************************
110 REM *    C64 STUN RUNNER  CHEAT   *
120 REM *      CODE BY CHRISTOS       *
130 REM *        (C) 1991 PIXEL       *
140 REM ******************************
150 REM
160 FOR A=288 TO 335:READ B:POKE A.B:C =C+B:NEXT A
170 IF C<>5347 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINES!":END
180 SYS 288
190 REM
200 DATA 32,44,247,169,49,141,158,3,169,1,141,159.3,56,76.108,245
210 DATA 169,9,141,106,198,169,54,141.107,198,76,165.197.169,165
220 DATA 141,117,8,169,111,141,119,8,169,133,141,120,8,76.13,8
```

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMSTRAD 6128 πράσινος + 22 δισκέτες γεμάτες παιχνίδια/προγράμματα (ART STUDIO, DISCOLOGY κ.ά.) + 3 βιβλία (ελληνικό, αγγλικό manual, βιβλίο προγραμμάτων). Και PHILIPS MSX, τηλ.: 8823018, Μάνος.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος, 90 παιχνίδια σε 19 δισκέτες, ελληνοαγγλικά manuals, 1 joystick, 85.000 δρχ. Ολα σε άριστη κατάσταση. Δημήτρης, τηλ.: 4111886.

AMSTRAD 6128 πράσινος, αχρησιμοποίητος + Top Games + Εφαρμογές + εκπαιδευτικά + manuals. Αριστη κατάσταση, μόνο 53.000 δρχ.!!! Σπύρος, τηλ.: 6394946.

AMSTRAD 6128 πράσινος, άριστη κατάσταση, σχεδόν αμεταχείριστος + ελληνικό manual + περιοδικά + joystick. Τιμή 60.000 δρχ. συζητήσιμη. Αρης, τηλ.: 9915072.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 πράσινος σε άριστη κατάσταση + παιχνίδια + προγράμματα + βιβλία. Τιμή συζητήσιμη. Κώστας, τηλ.: 6830891.

AMSTRAD 6128 COLOUR + 67 δισκέτες + πάνω από 300 games (GOLDEN AXE, NINJA TURTLES, NIGHT BREED and more) + αντιγραφικά + joystick + περιοδικά + manuals + 100άδες "HINTS 'N' TIPS" για τον 6128. EXTRA - SUPER χαμηλή τιμή. Βαγγέλης, τηλ.: 4908500.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος, με βιβλία, 80 παιχνίδια, γλώσσες, ΠΡΟ-ΠΟ, 2 joysticks, κασετόφωνο SONY. Γιάννης, τηλ.: 6914732.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + 20 δισκέτες γεμάτες + joystick + προγράμματα + περιοδικά + βιβλία μόνο 95.000 δρχ.!!! Παναγιώτης, τηλ.: 9620494.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ,

ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. Για Amiga Public Domain προγράμματα, Utilities, γλώσσες προγραμματισμού, Demos, εφαρμογές όλα με οδηγίες χρήσεως. Για περισσότερες πληροφορίες στα τηλέφωνα: 2913293 Παναγιώτης, 8837413 Χρήστος. ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΚΑΤΣΑΛΟΥΛΗΣ, ΠΥΘΑΓΟΡΑ, 12, ΓΑΛΑΤΣΙ.

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ, ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ, ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, MANUAL. ΤΙΜΗ 75.000 ΔΡΧ., ΤΗΛ.: 2528343.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128, έγχρωμος + joystick + 40 δισκέτες + επαγγελματικά ΠΡΟ-ΠΟ αξίας 50.000 δρχ. Σε υπεράριστη κατάσταση όλα μαζί 120.000, τηλ.: 8961853, Γιώργος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 πράσινος, άριστη κατάσταση, πολλά προγράμματα games, manuals, joystick. 55.000 δρχ., Σωτήρης, τηλ.: 9217950.

ΤΖΑΜΠΑ! AMSTRAD 6128 + έγχρωμο monitor με φίλτρο + εκτυπωτής + video digitizer + 120 παιχνίδια + εφαρμογές + δισκετοθήκη + lightpen + manuals + περιοδικά. Ολα 115.000 δρχ.! ή ξεχωριστά. Τηλ.: (0661) 41760 (απογεύματα), Χρηστος.

AMSTRAD 6128 πράσινος + κάλυμμα + φίλτρο + joystick + βιβλία + δισκετοθήκη + δισκέτες ΜΟΝΟ 60.000 δρχ.!!! Τηλ.: (031) 826229, Νίκος.

AMSTRAD πράσινος, JOY, φίλτρο, 22 δισκέτες. Ελάχιστη τιμή 60.000 δρχ. ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ. Πιθανή αλλαγή με AMIGA 500. Στέργιος, τηλ.: 9320843, απογεύματα.

AMSTRAD 6128 + 20 δισκέτες + ΒΙΒΛΙΑ + 150 προγράμματα + SAMPLER + HITPACK 13 v. 2.2 + DISCOLOGY + ORIGINAL GAMES + καλώδια. 49.000 δρχ. Τηλ.: 2927171, Δημήτρης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ + 40 δισκέτες + αντιγραφικά + 2 joysticks + πολλά games ακυκλοφόρητα στις δισκέτες. Τιμή μόνο 75.000 δρχ. Τηλ.: 4963574, Βαγγέλης.

AMSTRAD 6128 + έγχρωμο μόνιτορ + 30 disks + 100 top games + joystick. Μόνο 79.000 δρχ., λόγω μεγάλης ανάγκης. Τηλ.: (0894) 22293, ΓΙΑΝΝΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 με πράσινο μόνιτορ σε άριστη κατάσταση. Τηλ.: 8613361, Νικολέττα.

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ! AMIGA 500, έγχρωμο monitor, joystick, 48 δισκέτες, manuals και έπιπλο ΔΩΡΟ μόνο 165.000 δρχ. ΗΛΙΑΣ, τηλ.: 8646006.

Πωλείται AMIGA 500 σε καλή κατάσταση μαζί με δισκέτες και βιβλία. Τιμή συζητήσιμη. Πληροφορίες στο τηλ.: 5728864, κ. Σπύρος.

AMIGA 500 + 1 MB + Monitor 1640 μόνο 80.000 δρχ. Τηλ.: (031) 436537, Δανιήλ Πίτσερ.

AMIGA A500 + 1084 S Color. Πώληση χονδρική - λιανική. Επίσης ATARI 520 ST, εξωτερικό drive για ATARI - AMIGA 26.000 δρχ. ABC 286/20 MHz και 386/33 MHz Cache, resolution 1.024x768 Color. Τιμές Ευρώπης - Δόσεις ICB 6380411 - 6399738 FAX.

AMIGA 500, 1084 MONITOR, EXTRA DRIVE, 1 MB MEMORY, 20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ, ΠΡΟΓΡΑΜΑΤΑ, MOUSEPAD ΜΟΝΟ 195.000 ΔΡΧ., ΤΗΛ.: 9916493, ΑΝΤΩΝΗΣ.

Πωλείται ATARI 520 STFM + games + εφαρμογές. Σε άριστη κατάσταση, μόνο 70.000 δρχ.!!! Επίσης Printer STAR σε λογική τιμή. Τηλ.: 6394946, Σπύρος.

ATARI 1040 STF, μόνιτορ SM 125, joystick,

προγράμματα, παιχνίδια σε τιμή ευκαιρίας. Χρήστος, τηλ.: 8032126 - 6667164.

ATARI ST MEGA 2 MEGAFILE 30 Εκτυπωτής STAR LC 24. ΕΓΓΥΗΣΗ αντιπροσωπίας για όλα τα μηχανήματα. Ξεχωριστά ή όλα μαζί δρχ. 450.000 δρχ. Τηλ.: 2464148, Γιάννης.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: ATARI 130XE Computer, XF551 Drive, 1029 Printer, XC11 Record, joysticks, 500 Programs: 80.000 δρχ. Τηλ.: 3637976, Θεόδωρος.

COMMODORE 64 + 1 disk drive + αξεσουάρ + games, 62.000 δρχ.. Τηλ.: (031) 611165, Στέλιος. Ανταλλάσσεται και με AMIGA 500.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Αχρησιμοποίητο Commodore 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια μόνο 33.000 δρχ.!!! Επίσης Disk Drive 154 + δισκέτες 33.000 δρχ. και εκτυπωτής Sheikosha SP-1000 μόνο 20.000 δρχ. Σπύρος, τηλ.: 6394946.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ COMMODORE 64 + DISK DRIVE + MONITOR Philips + δισκέτες + κασετόφωνο + GAMES + φίλτρο!!! . Τηλ.: 2770021 - 2757855!!! ΒΑΛΑΝΤΗΣ - ΤΑΚΗΣ!!!

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SPECTRUM+2 με το κουτί του, αμεταχείριστος, λόγω αναχώρησης. Πολλά παιχνίδια, βιβλία και COMPUTER MONITOR 80 της PHILIPS. Τηλ.: 6725047, ΕΖΡΑ.

***** Patras Amstrad Club! ***** "ΟΜΙΛΟΣ ΦΙΛΩΝ AMSTRAD". Ανταλλάσσονται περιφερειακά, ρουτίνες, πληροφορίες. Διαθέτουμε ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΚΑΙ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ GAMES FREE!!! Πληροφορίες: (061) 328260, κ. Κώστας, απογεύματα. Γιαννικόπουλος Κωνσταντίνος (και λοιποί), 2η πάροδος Σατωβριάνδου, Πάτρα. ΚΑΛΗ ΠΡΩΤΟΜΑΓΙΑ!!!

SPECTRUM+2 δίνεται τσάμπα. Παιχνίδια + monitor PHILIPS. Τιμή 40.000, τηλ.: 2926942, Νίκος.

ZX SPECTRUM + joystick + interface + 450 games + βιβλία + TV MODULATOR + τροφοδοτικό μόνο 40.000 δρχ. ΒΑΣΙΛΗΣ, τηλ.: 6429164.

EURO PC μονόχρωμο, drives 5,25" και 3,5", άφθονα προγράμματα, άριστη κατάσταση, ΜΟΝΟ 90.000 δρχ. Γιώργος, τηλ.: (031) 308651.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράφτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) *Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα*

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

☐ **Computers**

☐ **Software**

☐ **Περιφερειακά**

☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ ΗΜ/ΝΙΑ

TURBO X, 8088, 640 K, 2 FDD, οθόνη μόνο 14" Flat, 101 Keys, προγράμματα, 135.000 δρχ. STAR LC10 25.000 δρχ. Τηλ.: 8826040.

AMSTRAD 1512SD σε πολύ καλή κατάσταση + MOUSE + PRINTER DMP 3000 + MANUAL + 400 δισκέτες γεμάτες με GAMES, UTILITIES, ORIGINALS + δισκετοθήκες + περιοδικά. Αλέξανδρος, τηλ.: 9831230.

AMSTRAD 6128. Εχουμε τα πιο καινούρια GAMES - ταχύτατη παράδοση - υπεύθυνη εγγραφή. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Τηλεφωνήστε στο 8314078 καθημερινά 10 π.μ. - 3 μ.μ. και Σαββατοκύριακα 10 π.μ. - 5 μ.μ.. Χρυσόστομος Μπόλλας, Κόρακα 14.

CHIOS AMSTRAD 6128 CLUB. Αν ψάχνετε για παιχνίδια που δεν τα έχει κανένας, τότε τηλεφωνήστε μας. Πολλά games καινούρια ή ακυκλοφόρητα για CPC 6128, συνεχής ανανέωση, χαμηλές τιμές, εγγυημένη εγγραφή σε δισκέτες 3,5" και 5.25" και πάνω απ' όλα φιλική εξυπηρέτηση, τηλ.: (0271) 22225. ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΣΒΑΝΤΗΣ, ΦΑΡΚΑΙΝΑ - ΧΙΟΣ.

AMSTRAD 6128 ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ - GAMES - UTILITIES. ΥΠΑΡΧΟΥΝ όλα τα καινούρια ακυκλοφόρητα GAMES. Τιμές φανταστικές. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Και με αντικαταβολή σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ. ΜΙΧΑΛΗΣ, τηλ.: 9349206. "MAIKL SOFT", ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8, ΜΠΡΑΧΑΜΙ.

AMSTRAD 6128. Ολα τα καινούρια games και εφαρμογές κατευθείαν από Αγγλία. Από 250 δρχ. Καθημερινά 7:30 - 10 μ.μ. ΓΙΑΝΝΗΣ ΚΑΜΠΟΥΡΑΚΗΣ, ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 28 ΓΛΥΦΑΔΑ, τηλ.: 9631023.

AMSTRAD 6128, 140 ΔΡΧ. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ!!! ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ, ΑΜΕΣΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ,

**** AMIGA SUPPORT CLUB**** Το Νο 1 CLUB σ' ολόκληρη την ΕΛΛΑΔΑ. ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΜΕΝΟΙ πελάτες μας δεν μπορεί να κάνουν "ΛΑΘΟΣ". ΟΛΟΙ ΟΙ ΑΛΛΟΙ... ΑΠΛΩΣ ΜΑΣ "ΑΝΤΙΓΡΑΦΟΥΝ".

ΤΑΧΕΙΑ ΠΑΡΑΔΟΣΗ! ΓΡΑΨΤΕ ΠΡΟΣ: PHANTOM CLUB, Κ. Καραμάνος, Ε. Μακαρίου 129, 164 52 ΑΘΗΝΑ.

THEO AMSTRAD CLUB μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών. Δισκέτα + παιχνίδι 1.000 δρχ. ATF - DISCOLOGY 5 - PACMANIA και πολλά άλλα. Σάββατο - Κυριακή πρωί, Δημήτρης Πολίτης, τηλ.: 2793209.

Τα καταπληκτικότερα παιχνίδια και Software στον A6128! Συνεχής ανανέωση! Super προσφορές! Τεράστια συλλογή! τηλ.: (031) 310065 (από 9:30 μ.μ. και Σαββατοκύριακα), Γιάννης Κωνσταντόπουλος, Αρκαδίου 12 Θεσ/νίκη.

AMIGA GAMES! Ολα τα games για AMIGA, παλιά και καινούρια σε πολύ χαμηλές τιμές. ORIGINAL όλων των εταιριών. Ειδικές εκπτώσεις για πολλά games. Τηλ.: 931483 Δημήτρης Χαμαλίδης, Αμφιπόλης 7, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

AMIGA: Δύο από τα καλύτερα Ευρωπαϊκά Groups (Tarkus Team, Skid Row) εμπιστεύονται σε εμάς τα προγράμματά τους. Εμπιστευθείτε μας και εσείς για να έχετε τα προγράμματα που θέλετε αυθημερόν, χωρίς να σας κοστίσουν μια περιουσία. Παράδοση κατ' οίκον σε Αθήνα και προάστια. Τηλ.: (01) 7514685. ΘΑΝΟΣ ΨΗΛΟΣ, ΔΑΜΑΡΕΩΣ 66, ΠΑΓΚΡΑΤΙ. (ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΙΣ ΑΠΟΜΙΜΗΣΕΙΣ)

AMIGA. Επαγγελματικό software. HARDWARE: Επεκτάσεις μνήμης από 1?000, Genlocks, Digiview, VIDI, HARD DISKS, MIDI, Samplers, Bridge board A2088. SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Τηλ.: 7662762, ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ, ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 158, ΑΘΗΝΑ.

Φίλοι της AMIGA, αν θέλετε να μάθετε ποιοι ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ φέρνουν τα παιχνίδια που σας αρέσουν στην Ελλάδα, πάρτε τον Λούη στο 7221531. Τώρα παραλαβές καινούριων προγραμμάτων θα γίνονται 2 φορές την εβδομάδα, ενώ για τους κατοίκους Αθηνών και προαστίων θα υπάρχει παράδοση στο σπίτι. Τέλος, συνεχίζονται οι προσφορές για NONAME δισκέτες. Μη χάνετε χρόνο. Πάρτε τώρα τηλέφωνο, γιατί σε μας πάντα θα βρείτε ό,τι ζητήσετε στις καλύτερες τιμές. Λοΐζος Λοΐζος, Αναλήψεως 15, Καισαριανή.

ATARI: Συλλογή 3.000 προγραμμάτων. Αμεση Παράδοση. Εβδομαδιαία ανανέωση. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ.: 7512756. Γιώργος Λαλαούνης, Φορμίωνος 72, Παγκράτι.

AMIGA BASIC manual μεταφρασμένο στα ΕΛΛΗΝΙΚΑ σε δισκέτα. Περιέχει και παραδείγματα εντολών (BASICFILES). Αντικαταβολή 2.500 δρχ. Κατερίνα Φάσσα, Πυλαίας 79 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Τ.Κ. 544 54, τηλ.: (031) 908065.

AMIGA SP SOFTWARE! Παιχνίδια και εφαρμογές! Virus Free, συνεχής ανανέωση από Γερμανία (Tarkus)!! Αντικαταβολές, συνδρομές δεκτές!!! Ανταλλαγές Intros!! Υπερχαμηλές τιμές!! Noname, name disk! Τηλεφωνήστε αμέσως στο 01-2757855. ΒΑΛΑΝΤΗΣ - SP. Βαλαντής Αλεξ, Κερασούντος 5-7, Νέα Ιωνία.

!!!ΑΠΙΣΤΕΥΤΟ!!! ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ GAMES ΓΙΑ AMIGA ΣΕ ΤΡΕΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. Εμπιστευθείτε τον καλύτερο στο software. Τηλ.: 8225065, Σάκης Καλομοίρης, Πλατεία Αττικής.

AMIGA Games - Demos, τελευταία σπασίματα από Defjam - Angels. Ανανέωση κάθε βδομάδα. Game + Disk 350 δρχ. (NoName) και 400 (JVC) αντίστοιχα. Τηλ.: 5816747 (15:30), Χάρης Φωτόπουλος, Φιλίππου 6 Χαϊδάρι.

AMIGA προγράμματα. Τεράστια συλλογή, συνεχής ανανέωση. 300 δρχ. με τη δισκέτα! Τηλ.: (031) 268392 Κώστας Καράμαλης, Πατριάρχου Ιωακείμ 10.

Amiga: Manuals, εφαρμογές, Top Games από Γερμανία, Βέλγιο, Αγγλία, 350 program disks. Μνήμες, drives. Αντικαταβολές, παράδοση σπίτι, συνδρομές πολύ ΦΘΗΝΑ! Τηλ.: 4184819 (πρωί), 4111461 (απόγευμα). Νίκος Γκίκας, Νοταρά 79, Πειραιάς.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ Amiga Club. Τα πάντα μόνο για κατόχους Amiga. Ενημερωθείτε στο (031) 696707, Δημήτρης Σαβούλ, Κομνηνών 21, 57013 Θεσσαλονίκη.

AMIGA 350 DISK + PROGRAMME. Στα δέκα δώρο δύο. ΤΡΕΛΕΣ προσφορές. ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ εβδομαδιαίως από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΜΗΝΙΑΙΑ συνδρομή. ΤΑΧΥΤΑΤΗ παράδοση. Αντικαταβολές. Φθηνές NONAME. Τηλ.: 9217984 ΠΑΝΑΓΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ 74.

AMIGA NIKSOFT: 1) disk + game + 350 δρχ. 2) Σούπερ προσφορές. 3) Φθηνές συνδρομές. 4) Γρήγορες αντικαταβολές. 5) Παράδοση αυθημερόν. ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ. Τηλ.: 4628354. ΝΙΚΟΣ ΠΑΝΤΑΖΗΣ, ΜΙΚΡΑΣ ΑΣΙΑΣ 22 - ΠΕΙΡΑΙΑΣ

AMIGA 1.2 - 1.3 SOFTWARE - HARDWARE. Πωλούνται παιχνίδια, UTILITIES από τεράστια συλλογή. Συνεχής Ανανέωση - Τιμές Καταπληκτικές. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Κατασκευάζουμε Παντός Τύπου Προγράμματα σε ASSEMBLY (και INTROS). Από Hardware πολλά Πρωτότυπα Κυκλώματα όπως Printer Buffers, ΚΥΚΛΩΜΑ ΡΥΘΜΙΣΗΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ κ.λπ. Επεκτάσεις ΜΝΗΜΗΣ 0,5 MB μόνο 19.000, καθώς και 8 MB με 2 MB Populated μόνο 80.000. Εξωτερικό DISK DRIVE 3,5" μόνο 23.000. Τέλος, SAMPLERS, MIDIS, MODEMS, Βιβλία Προγραμματισμού κ.λπ. Τηλ.: 5620754, ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΩΤΗΡΟΠΟΥΛΟΣ, Κερκύρας 10, 123 51.

**** AMIGA SUPPORT CLUB **** by ΚΟΪΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ

1) ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ ** ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ **.

2) ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ:

α) Defjam - Angels

β) Paradox - Fairlight

γ) Crystal - Tarkus Team.

Παραλαβή 2-3 φορές την εβδομάδα.

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ΚΟΪΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, τηλ.: 2771065

HEAD DEALER: ΚΟΛΙΔΑΣ ΝΙΚΟΣ, τηλ.: 2772667.

ΟΛΟΙ ΟΙ ΑΛΛΟΙ ΑΠΛΩΣ... ΜΑΣ ΑΝΤΙΓΡΑΦΟΥΝ.

Τριών Ιεραρχών 24-26.

AMIGA GAMES - UTILITIES. ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΠΟ ΓΕΡΜΑΝΙΑ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Τιμές φανταστικές. ΜΙΧΑΛΗΣ, ΤΗΛ.: 9349206, "MAIKL SOFT". ΕΠΙΣΗΣ κατασκευάζονται INTROS. ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8, ΜΠΡΑΧΑΜΙ.

AMIGA UTILITIES, MANUALS. Περιφερειακά: Midi, Sampler, Hard Disk, Expansion Ram. NEW FAT AGNUS 1 MB Chip Ram. Εξειδικευμένο SERVICE και ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Τηλ.: 2475030. ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΔΕΤΣΗΣ, ΝΑΞΟΥ 4, 133 41 ΑΘΗΝΑ.

AMIGA SOFTWARE 350 ΜΑΖΙ ΜΕ ORIGINAL JVC ΔΙΣΚΕΤΑ!!! Ακόμα 120 NONAME. 150 JVC!!! Τηλ.: (01) 8312883. See You!!!

ΤΟΓΙΑΣ ΘΩΜΑΣ, ΜΙΧ. ΚΟΡΑΚΑ 7.

Προσοχή!! Amiga Software στα Μελίσσια. Game + Disk=370. Παράδοση στο σπίτι από 8.30 π.μ. μέχρι 7.30 μ.μ. Τηλ.: 8031586 BILL SOFT. ΑΘΑΝΑΣΙΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ, ΑΓΙΑΣ ΜΑΡΙΝΗΣ 6, ΜΕΛΙΣΣΙΑ.

ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ!!! Ακυκλοφόρητα παιχνίδια για φανατικούς AMIGA - GAMERS. DISK + GAME = 250 δρχ. ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ. Τηλεφωνήστε τώρα στο: (01) 8959340 (3 - 9 μ.μ.), ΓΙΩΡΓΟΣ ΛΟΥΙΖΟΣ, ΚΟΝΔΥΛΗ 5.

AMIGA CLUB, συνδρομές 7.000 Δρχ. (!!), παιχνίδι 300 δρχ. η δισκέτα, προσφορές για ποσότητες. Τηλ.: 9337364 (6 - 11 μ.μ.) ΤΕΟ ΓΙΑΝΝΟΥΚΟΣ, ΟΜΗΡΟΥ 20, Ν. ΚΟΣΜΟΣ.

AMIGA προσφορά για να πλουτίσετε τη συλλογή σας. 30 δισκέτες δικής σας επιλογής προς 8.500 δρχ. 20 δισκέτες προς 5.800 δρχ. Σε επόμενη παραγγελία σας μέχρι 30-6-1991 έκπτωση 10%. Στις τιμές συμπεριλαμβάνονται και οι δισκέτες. Διαθέτουμε συλλογή 2.700 προγραμμάτων. Στέλνονται αντικαταβολές. Τηλ.: 6423274, Σταύρος Παγαδώρος, Λεωφ. Αλεξάνδρας 310.

AMIGA πρόγραμμα + δισκέτα 350 δρχ. Όλα τα καινούρια. Τεράστια συλλογή 2.700 προγραμμάτων. Στέλνονται αντικαταβολές. Τηλ.: 6423274, Σταύρος Παγαδώρος, Λεωφ. Αλεξάνδρας 310.

AMIGA εάν θέλετε 25 δισκέτες κάθε εβδομάδα κατευθείαν από το εξωτερικό, την ίδια ημέρα που έρχονται, συνολικά 100 δισκέτες το μήνα games + utilities, μόνο προς 7.500 δρχ. τηλεφωνήστε. Πάρά-

δοση στο σπίτι για Αθήνα. Ταχυδρομικώς για επαρχία. Τηλ.: 6423274. Σταύρος Παγαδώρος, Λεωφ. Αλεξάνδρας 310.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3,5 ιντσών NONAME 120 δρχ., γνωστές μάρκες από 150 δρχ. Προσφορές για ποσότητες!! Τηλ.: 6423274.

AMIGA - ATARI. GAMES και ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ. Κατευθείαν από ΑΓΓΛΙΑ. Τιμές τρέλας. Πουλάμε σε όλη την Ελλάδα. ΓΙΩΡΓΟΣ, τηλ.: 7516412, ΓΙΑΝΝΗΣ, τηλ.: 9616971. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΔΙΚΑΙΑΡΧΟΥ 59, Παγκράτι, Αθήνα.

ATARI ST. Απειρα προγράμματα κυκλοφορούν! Καλύπτουν όμως τις ανάγκες σας; Μήπως θέλετε κάτι ειδικά για σας; ΓΙΝΕΤΑΙ! (Γνωρίζω ASSEMBLY). Μόνο σοβαρές προτάσεις. Τηλ.: 2611216. ΦΑΝΗΣ ΑΤΤΑΡΔ, Σερίφου 31, Αγ. Ανάργυροι.

ST SOFTWARE - Αντικαταβολές παντού - Νέες κυκλοφορίες - Δώρα!!! Τηλ.: (031) 673226. Βλάσης Χατζησταύρου, Μπελογιάννη, Πεύκα, 570 10, Θεσ/νίκη.

ATARI ΓΕΡΜΑΝΙΚΟ CLUB, 400 δρχ. η δισκέτα, διαλέξτε από 1.500 παιχνίδια, στέλνουμε επαρχία. Τηλ.: 9337364 (6 - 11 ΒΡΑΔΥ), ΤΕΟ ΓΙΑΝΝΟΥΚΟΣ, ΟΜΗΡΟΥ 20, Ν. ΚΟΣΜΟΣ.

THE ORIGINAL PORKY SOFT: games, utilities, αντιγραφικά, discologies. Συνεχείς παραλαβές κάθε εβδομάδα. ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΓΕΝΑΣ, Καυτατζόγλου 45, Κάτω Πατήσια, τηλ.: 2232750.

COMMODORE 64, όλα τα προγράμματα που υπάρχουν - καινούρια και παλιά - μόνο δισκέτα, πωλούνται, λόγω αλλαγής. Τηλ.: 9344190. Μάνος Παπαχρήστου, Μοσχονησίων 9, Αθήνα.

SAPPHO SOFT. Ταχύρρυθμα μαθήματα computer (4 ώρες ημερησίως). Νέα τμήματα κάθε μήνα. Μεταξά 8, Γλυφάδα. Τηλ.: 8942185 (18.00 - 21.00).

COMMODORE 64-128 - AMIGA!!! Προλάβετε!!! Πωλούνται παιχνίδια - κασέτα - δισκέτα - τεράστια ποικιλία - φανταστικές τιμές - εγγυημένο φόρτωμα!!! Μιχάλης, τηλ.: 4181420.

SPECTRUM 48/128. Μεγάλη ποικιλία προγραμμάτων από 100 έως 300 δρχ. Τηλ.: 9413016, 8840966 (Γιώργος - Τάκης).

ΓΙΩΡΓΟΣ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΣ, ΚΑΛΑΒΡΥΤΩΝ 15, ΜΟΣΧΑΤΟ.

SPECTRUM 48/128. ΦΙΛΟΙ GAMERS! ΜΗΠΩΣ ΑΝΑΖΗΤΑΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΠΑΛΙΟ Ή ΝΕΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ, ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΝΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ; ΚΑΛΕΣΤΕ ΤΩΡΑ ΑΜΕΣΩΣ ΤΟ (01) 6513841, ΖΗΤΩΝΤΑΣ ΤΟΝ THEO! ΤΡΕΙΣ ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ ΣΑΝ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ. ARCADES - ADVENTURES - STRATEGY - UTILITIES ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ - ΙΤΑΛΙΑ - ΓΕΡΜΑΝΙΑ. ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΕΙΡΕΣ ΖΩΕΣ ΣΕ ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ. ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ ΑΘΗΝΑ + ΕΠΑΡΧΙΑ. FORGET THE REST - CALL THE BEST - NOW! ΠΟΙΟΤΙΚΕΣ ΕΓΓΡΑΦΕΣ, ΔΩΡΑ ΚΑΙ ΦΙΛΙΚΟΤΗΤΑ ΠΟΥ ΟΙ "ΑΛΛΟΙ" ΑΔΥΝΑΤΟΥΝ ΝΑ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ. THEO AND HACKERSOFT ΛΟΙΠΟΝ, ΣΤΟ (01) 6513841.

PC - CLUB! Είμαστε οι μόνοι με την καλύτερη συλλογή GAMES και UTILITIES. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ στο τηλ.: 6834275, Κυριάκος Παπαδήμος, Π.Π. Γερμανού 48.

HERAKLIO PC CLUB. Απεριόριστος αριθμός προγραμμάτων. Τελευταία games - Τιμή 350 με δισκέτα. Τηλεφωνήστε στο (081) 211156, ΑΝΤΩΝΑΚΑΚΗΣ ΚΩΣΤΑΣ, ΕΛΕΥΣΙΝΑΣ 10, ΠΟΡΟΣ - ΗΡΑΚΛΕΙΟ.

PC GAMES, UTILITIES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, με 300 δρχ. η δισκέτα, ΤΕΡΑΣΤΙΑ συλλογή, στέλνουμε επαρχία, τηλ.: 9337364 (6-11 ΒΡΑΔΥ), ΤΕΟ ΓΙΑΝΝΟΥΚΟΣ, Ομήρου 20, Ν. Κόσμος.

*** IBM PC SOFTWARE *** ΟΛΑ ΤΑ TOP GAMES - PROGRAMS - UTILITIES σε απίθανες τιμές. Σε δισκέτα 5 1/4" ή 3 1/2". Κάθε εβδομάδα ΝΕΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ. ΑΚΟΜΑ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. ΤΗΛ.: 5013719.

ΣΚΛΗΡΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΑΓΙΑΣ ΓΛΥΚΕΡΙΑΣ 133.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ πακέτο 5 παιχνιδιών + joystick quickshot QS-123 για PC XT/AT: F-19 STEALTH + F-15 II + F-16 + M1 TANK PLATOON + RED STORM. Ολα σε καινούρια κατάσταση. Γιώργος, τηλ.: 9357392, (5 - 9 μ.μ).

IBM 250 δρχ. + disk 3,5"/5,25". Εκατοντάδες τίτλοι. Σίγουρο φόρτωμα. Ολα μηχανογραφημένα. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ. 15φυλλος κατάλογος (0281) - 28790, (0281) - 23351, ΜΙΧΑΛΗΣ ΓΕΔΕΩΝ, ΑΓ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 72.

PC - GAMES: Πωλούνται original παιχνίδια. Συχνές παραλαβές από το εξωτερικό. Τηλ.: 5242364 (2-6 μ.μ.) Μαίρη.

IBM PC - CLUB PATRAS. Τεράστια συλλογή από ακυκλοφόρητα προγράμματα. Παραλαβές κάθε εβδομάδα - εγγυημένο φόρτωμα. ΧΙΛΙΑΔΕΣ τίτλοι προγραμμάτων σε τιμές... shock!!! Νικολόπουλος Χρήστος (0693) 23985. Νιφορέικα Κ. Αχαΐας Τ.Κ. 252 00.

IBM Games - Programs - Demos - Antivirus κ.λπ. Ολα τα τελευταία. Κάθε βδομάδα νέες παραλαβές.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Αντικαταβολές παντού.

Δισκέτες 5 1/4" - 3 1/2". ΧΡΗΣΤΟΣ ΜΠΑΛΑΜΠΑΝΗΣ, τηλ.: 9411268, ΑΘΗΝΑΣ 93-95.

*** ATHENS IBM SOFTWARE *** Τεράστια συλλογή. Programs - Games - Utilities κ.λπ. Δισκέτες 5 1/4" - 3 1/2" καθημερινή ανανέωση. Αντικαταβολές Παντού. ΓΙΑ ΑΘΗΝΑ ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ. ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΖΩΡΤΖΗΣ, ΤΗΛ.: 3469240, ΑΡΙΣΤΕΙΔΟΥ 6.

AMIGA ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ SAMPLERS - MIDI - ΨΗΦΙΟΠΟΙΗΤΩΝ Σήματος VIDEO. Πρόγραμμα οικογενειακών εσόδων - εξόδων. Κατασκευή παντός τύπου προγράμματος. Επεκτάσεις Μνήμης - Scanner. Για ATARI SAMPLER. Και αντικαταβολή. ΓΡΗΓΟΡΙΑΔΗΣ ΙΑΚΩΒΟΣ, τηλ.: 6610714 (μεσημέρι ή βράδυ).

ΚΕΝΤΡΟ - ΜΝΗΜΗΣ, Turbo 10 MHz AMIGA 0.5, 1,2 MB super midi, ATAHI 2,4 MB. Εγκατάσταση κατ' οίκον. Τηλ.: 2815256 - 2790041, Γιάννης.

Πωλείται printer SEIKOSHA SP-180. Τελείως καινούριο. Τιμή 30.000 δρχ. Τηλ.: 3241960 (ώρες γραφείου) ή 7017535 (7-9 μ.μ.).

Πωλείται HARD DISK Nec 40 MB εισαγωγής για ARCHIMEDES. Πληφοροφορίες στο τηλ.: 7518305, Τάσος.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΑ! ΓΙΑ AMIGA 2000, Σκληρός Δίσκος SEAGATE 50 MB SCSI 3,5" + controller SUPRA σε μία κάρτα, μόνο 100.000 δρχ.! (από 160.000). Κάρτα RAM MICROBOTICS με 2 MB από 8 MB μόνο 50.000! (από 95.000). Τηλ.: 6726300, 6473284 (απόγευμα), ΔΙΟΝΥΣΗΣ.

STAR LC10 ΕΓΧΡΩΜΟΣ: Πωλείται σε άριστη κατάσταση με βάση + εγγύηση αντιπροσωπίας 55.000 δρχ.! Τηλ.: 9830061, Λεωνίδας.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ υπολογιστών, περιφερειακών, προσφορές AMIGA, ATARI, PC AT 286/386, Monitors, joysticks, δισκέτες. Εγγυημένο SERVICE από πτυχιούχο ηλεκτρονικό εξωτερικού. Χρήστος, τηλ.: 5989701.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5" Noname 110 δρχ.(!!!). ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ για ποσότητες, ΕΠΩΝΥΜΕΣ μάρκες 200 δρχ. Στέλνουμε επαρχία. Τηλ.: 9337364 (6-11 μ.μ.), (031) 268392. ■



SHADOW WARRIORS

Είναι αργά τη νύκτα και εσείς απέχετε μόλις μια οθόνη πριν τον τελικό στόχο. Με ιδρωμένα χέρια πατάτε το fire του joystick και... κατάρα! Το μισητό Game Over κάνει την εμφάνισή του, αναβοσβήνοντας χαιρέκακα στο μόνιτορ.

Είναι μάλλον η κατάλληλη στιγμή να διαβάσετε αυτές τις σελίδες. Κάθε μήνα παρουσιάζουμε τη λύση για επιλεγμένα παιχνίδια, ώστε και εσείς να δείτε το όνομά σας στον πίνακα με τους top scorers.

ΟΙ ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ

Καθώς προχωράτε μέσα στο παιχνίδι, είναι εύκολο να αντιληφθείτε πως υπάρχουν τεσσάρων ειδών αντίπαλοι, συν φυσικά οι τελικοί κακοί κάθε πίστας. Ο καθένας από αυτούς αντιμετωπίζεται με σχετικά απλό τρόπο, όταν όμως στην οθόνη συνυπάρχουν περισσότεροι, τότε τα πράγματα σκουραίνουν. Αρχικά λοιπόν θα συναντήσετε γεροδεμένους αντιπάλους που φορούν μάσκες του χόκεϊ. Εχουν πολύ καλές ικανότητες στις πολεμικές τέχνες, αλλά δεν είναι και τόσο γρήγοροι. Προσοχή μόνο να μην βρεθούν στα νώτα σας, διότι δύσκολα θα ξεφύγετε από τις ασφυκτικές λαβές τους. Επόμενος εχθρός είναι οι κακοί ninja που αντιμετωπίζονται με τον ίδιο τρόπο. Προτιμήστε να τους πετάτε κάτω με λαβές. Στη συνέχεια θα συναντήσετε αντιπάλους που κρατούν ρόπαλα του μπέιζμπολ και είναι πολύ επικίνδυνοι. Αυτοί αντιμετωπίζονται με δυνατά τριπλά κτυπήματα. Τελικά θα συναντήσετε και εχθρούς πολύ σωματώδεις, οι οποίοι κρατούν κορμούς δέντρων σαν να ήταν μπρελόκ για τα κλειδιά τους. Είναι εξαιρετικά επικίνδυνοι, καθώς οι κορμοί μπορούν να σας βλάψουν από αρκετή απόσταση.

Αγαπητοί αναγνώστες της στήλης, τον Απρίλιο γιορτάσαμε τα πρώτα μας γενέθλια. Ευχαριστώ για τα καλά σας λόγια μέσα από τα γράμματά σας και σας διαβεβαιώνω πως η στήλη Play The Game θα συνεχίσει να αποτελεί σημαντικό συμπλήρωμα στα αγαπημένα σας παιχνίδια. Παρουσιάζουμε σε αυτό το τεύχος το παιχνίδι Shadow Warriors της Ocean. Είναι σχετικά παλιό, αλλά δεν παύει να έχει μεγάλο ενδιαφέρον, κυρίως λόγω των ωραίων γραφικών του αλλά και λόγω της δυσκολίας που παρουσιάζει.
Ας αρχίσουμε παρουσιάζοντας γενικότερα tips για το παιχνίδι, προτού αναφερθούμε σε κάθε επίπεδο ξεχωριστά.

ΑΛΛΑ ΚΟΛΠΑ

Φροντίστε πάντα να πετάτε τους αντιπάλους σας επάνω σε διάφορα αντικείμενα, όπως δοχεία απορριμμάτων και τηλεφωνικούς θαλάμους. Με αυτόν τον τρόπο θα αποκαλυφθούν διάφορα χρήσιμα όπλα τα οποία και εσείς συλλέγετε.

Επίσης τα παγκάκια είναι πολύ χρήσιμα διότι, εάν ανεβείτε σε αυτά, πλεονεκτείτε ως προς το ύψος έναντι των αντιπάλων σας, που δεν ανεβαίνουν. Κλωτσήστε τους δυνατά και με ταχύτητα. Τέλος, μην ξεχνάτε να χρησιμοποιείτε τις κολόνες φωτισμού σαν ένα αποτελεσματικό όπλο: μπορείτε να κρεμαστείτε από αυτές και να δώσετε αποφασιστικά κτυπήματα, κλωτσώντας τους αντιπάλους σας. Αν και σε γενικές γραμμές οι αντίπαλοι αντιμετωπίζονται εύκολα κατά πρόσωπο, εκείνοι, όντας ύπουλοι, προτιμούν την επίθεση από τα νώτα. Αν σας στριμώξουν, τότε την έχετε άσχημα. Γι' αυτό φροντίστε να έχετε τα νώτα σας καλυμμένα, στεκόμενοι δίπλα σε θαλάμους ή παγκάκια.

ΟΙ ΤΕΛΙΚΟΙ ΚΑΚΟΙ

Οι τελικοί αντίπαλοι είναι σωματώδεις, επίμονοι στις επιθέσεις τους και πολύ ανθεκτικοί στα κτυπήματά σας. Απαιτούνται πολλαπλά κτυπήματα ακριβείας για να τους εξουδετερώσετε. Μην ξεχνάτε να υποχωρείτε όταν τα πράγματα δυσκολεύουν. Μια γενική τακτική είναι η ακόλουθη: προχωρήστε διαγώνια δίπλα τους μέχρι να βρεθείτε κάθετα προς αυτούς. Στη συνέχεια προχωρήστε κάθετα και πέστε επάνω τους. Στην κατάλληλη στιγμή πατήστε το fire ώστε να τους τουμπάρετε στο έδαφος. Απομακρυνθείτε όσο αναβοσβήνουν και επαναλάβετε την ίδια διαδικασία.

Οταν μάχεστε με περισσότερους από έναν τε-

λικούς αντιπάλους, θα χρειαστεί να κινηθείτε με ταχύτητα και ελιγμούς, αλλά σε γενικές γραμμές η παραπάνω τακτική εφαρμόζεται με ικανοποιητικά αποτελέσματα.

Ας δούμε όμως τις πίστες του παιχνιδιού αναλυτικότερα.

ΕΠΙΠΕΔΟ (1)
ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ 5/10

Αρχίζετε την περιπλάνησή σας στον υπόκοσμο από μια ύποπτη συνοικία με κακόφημα μπαρ και ύποπτα στέκια. Δε θα αργήσετε να συναντήσετε τους κακούς ninja και τους υπόλοιπους αντιπάλους στους οποίους αναφερθήκαμε. Μην ξεχνάτε ότι σε κάθε τμήμα του κάθε επιπέδου πρέπει να εξοντώσετε όλους τους αντιπάλους σας, προκειμένου να προχωρήσετε δεξιότερα.

Μετά από λίγο θα δείτε ένα παγκάκι και τριγύρω μια συμμορία. Αντιμετωπίστε τους με γρήγορα κτυπήματα πότε στον ένα και πότε στον άλλο. Το τριπλό κτύπημα δεν ενδείκνυται, διότι επιτίθενται κατά ζεύγη. Μέχρι το σημείο αυτό, τα αντικείμενα που μπορείτε να συλλέξετε από τα κατεστραμμένα δοχεία και τους τηλεφωνικούς θαλάμους είναι μια επιπλέον ζωή, ενέργεια και σπαθιά. Τα τελευταία είναι πολύ χρήσιμα, διότι βγάζουν προσωρινά εκτός μάχης τον αντίπαλο με ένα μόνο κτύπημα.

Δεξιότερα βρίσκεται μια μαρκίζα πάνω από κενό, γι' αυτό προσέξτε να μην πέσετε μέσα. Κτυπώντας τους αντιπάλους σας θα φτάσετε στη δεξιότερη άκρη της, όπου θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τον μεγάλο κακό του επιπέδου. Πρόκειται για έναν ευτραφή παλαιστή του σούμο, που όμως διαθέτει το μυαλό μιας πυγολαμπίδας.

Με μερικά ξεγυρισμένα κτυπήματα τον τουμπάρετε στο πάτωμα.

ΕΠΙΠΕΔΟ (2)
ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ 6/10

Μετά τα εμπόδια του προηγουμένου επιπέδου, συνεχίζετε ακάθεκτοι την πορεία σας προς την τελική νίκη κατά του Κακού. Πρώτα πρώτα θα πρέπει να εξοντώσετε έναν σωματώδη αντίπαλο με κορμό. Τα τουμπαρίσματα είναι προτιμότερα από τα κτυπήματα με τα χέρια ή τα πόδια. Δεξιότερα συναντάτε ένα δρόμο, που πρέπει να τον διασχίσετε κάθετα με ταχύτητα. Αλλιώς, διερχόμενα αυτοκίνητα σας αφαιρούν ενέργεια με ταχύ ρυθμό. Εκτελέστε μερικές γρήγορες τούμπες για να τα καταφέρετε.

Ακόμη πιο δίπλα, θα συναντήσετε τους γνωστούς κακούς, οι οποίοι όμως και αρκετοί είναι, αλλά και βοηθούνται από διερχόμενους καμικάζι μοτοσικλετιστές.

Θα χρειαστεί να τους αποφύγετε πολλές φορές με άλματα στον αέρα και διαδοχικά κτυπήματα. Δεξιότερα θα βρείτε τρεις γεροδεμένους με κορμούς δέντρων, όπου και πάλι θα πρέπει να επιστρατεύσετε όλη σας τη γρηγοράδα.

Ο τελικός κακός είναι ένα δίδυμο παλαιστών που απαιτεί ταχύτητα και αποφασιστικά κτυπήματα. Γρήγορη και εύκολη λύση είναι να τους τουμπάρετε εναλλάξ και να απομακρύνεστε όταν αναβοσβήνουν, διότι τότε είναι άτρωτοι.

ΕΠΙΠΕΔΟ (3)
ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ 7/10

Τα πράγματα δυσκολεύουν από εδώ και πέρα. Οι αντίπαλοι είναι περισσότεροι από πριν και θέλουν πολλά κτυπήματα για να κυλιστούν αιμόφυρτοι στο έδαφος (έχω έντονη ποιητική διάθεση σήμερα...). Τα δύσκολα αρχίζουν όταν θα συναντήσετε μια στενή μαρκίζα που βρίθει από αντιπάλους και από την οποία είναι πολύ εύκολο να πέσετε στο κενό. Χρησιμοποιήστε το τριπλό κτύπημα εναλλάξ στους αντιπάλους που σας τριγυρίζουν και προχωρήστε δεξιότερα. Θα βρεθείτε σε ένα ξέφωτο με αρκετούς αντιπάλους με κορμούς δέντρων, αλλά η κολόνα του ηλεκτρικού που υπάρχει εκεί θα σας βοηθήσει πολύ. Κρεμαστείτε από αυτήν και δώστε εναλλάξ κλωτσιές σε όποιους σας πλησιάζουν. Θα δείτε ότι τους εξοντώνετε έτσι πολύ άνετα.

Τρίτο επίπεδο, τριπλός και ο κακός! Φορούν στολές του ράγκμπυ και βαράνε σφαλιάρες που κόβουν κεφάλια. Εδώ μάλλον θα χάσετε μια ζωή από χέρι, γι' αυτό χρήσιμο είναι να έχετε συλλέξει προηγουμένως τα προσφερόμενα bonus. Κατά τα άλλα, αντιμετωπίστε τους όπως τους ψηλούς του προηγούμενου επιπέδου.

ΕΠΙΠΕΔΟ (4)
ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ 7/10

Ξαφνικά θα βρεθείτε στην εξοχή. Αλλά ακόμη και εδώ υπάρχουν τα γνωστά μας κακοποιά στοιχεία. Αρχικά περνάτε μέσα από ένα άλσος και θα συναντήσετε αρκετούς αντιπάλους, πολύ λίγους όμως από αυτούς με τους κορμούς.

Η συνέχεια είναι δυσκολότερη, διότι πρέπει να περάσετε δύο ποτάμια πηδώντας από κλαδί σε κλαδί σαν μαϊμού. Χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή στο νησάκι ανάμεσα στα δύο ποτάμια, όπου υπάρχουν κακοί με κορμούς δέντρων και ο χώρος είναι σχετικά μικρός. Στο τέλος του επιπέδου θα αντιμετωπίσετε ακόμη δύο παλαιστές του σούμο οι οποίοι όμως αυτή τη φορά είναι γρήγοροι και πιο δυνατοί.

ΕΠΙΠΕΔΟ (5)
ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ 6/10

Εδώ θα πρέπει να κινηθείτε με προσοχή και με πολλές προφυλάξεις. Βρίσκεστε στο σιδηροδρομικό σταθμό, σημείο αγαπημένο άλλων παιχνιδιών όπως το Renegade και το Double Dragon. Προτιμήστε το έδαφος από τις ράγες του τρένου για να εκμεταλλευτείτε τα διάφορα αντικείμενα. Εναλλακτικά, ανεβείτε στις ράγες για να παρασύρετε μεμονωμένους αντιπάλους και να τους εξοντώσετε.

Αν και είναι σχετικά μεγάλη η διαδρομή που πρέπει να καλύψετε, δεν παρουσιάζει ιδιαίτερη δυσκολία, πέρα από το μεγάλο πλήθος των αντιπάλων που υπάρχουν σε αυτή. Στο άκρο της ράγας χρειάζεται προσοχή για να μην πέσετε στο κενό που χάσκει από κάτω. Χρησιμοποιήστε το προς όφελός σας και ρίξτε τους αντιπάλους σας μέσα σε αυτό με γρήγορα κτυπήματα.

Στο τέλος του επιπέδου θα χρειαστεί να τα βάλετε με δύο μπρατσωμένους παλαιστές. Ακολουθήστε τη γνωστή τακτική της κλωτσιάς και της... τρεχάλας.

ΕΠΙΠΕΔΟ (6)
ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ 8/10

Η τελευταία πίστα του παιχνιδιού είναι και η δυσκολότερη. Βέβαια, με όλα αυτά που περάσατε, δεν θα πρέπει να το βάλετε τώρα κάτω. Οι αντίπαλοι είναι πάρα πολλοί και εκεί έγκειται η δυσκολία του επιπέδου. Θα πρέπει να κινηθείτε συνετά και συντηρητικά. Αφήστε τους κακούς να έρθουν σε σας και εκμεταλλευτείτε τις κολόνες και συλλέξτε όλα τα bonus.

Αφού λοιπόν φτάσετε στο τέλος, θα χρειαστεί να τα βάλετε και με τον ίδιο το Διάβολο. Πρόκειται για τον πιο δύσκολο τελικό αντίπαλο, ο οποίος φτύνει φωτιές με αποτέλεσμα να κινδυνεύετε και από απόσταση. Απαιτούνται πολλά κτυπήματα και πολλοί ελιγμοί για να το νικήσετε. Θα πρέπει να τον τουμπάρετε τουλάχιστον πέντε φορές. Οταν όμως το κατορθώσετε, θα έχετε πλέον εξοντώσει την πηγή του Κακού και όλοι θα μπορούν να κοιμηθούν ήσυχοι. ■

CHEATS

Αν έχετε Amiga, τότε παίξτε το παιχνίδι μέχρι να φτάσετε στο τελευταίο credit. Οταν θα ερωτηθείτε αν θέλετε να συνεχίσετε, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα 1 και 2 ώσπου να εμφανιστεί το μήνυμα 'INSERT OTHER DISK'. Οταν ξαναρχίσετε το παιχνίδι, θα έχετε άπειρες ζωές και credits.

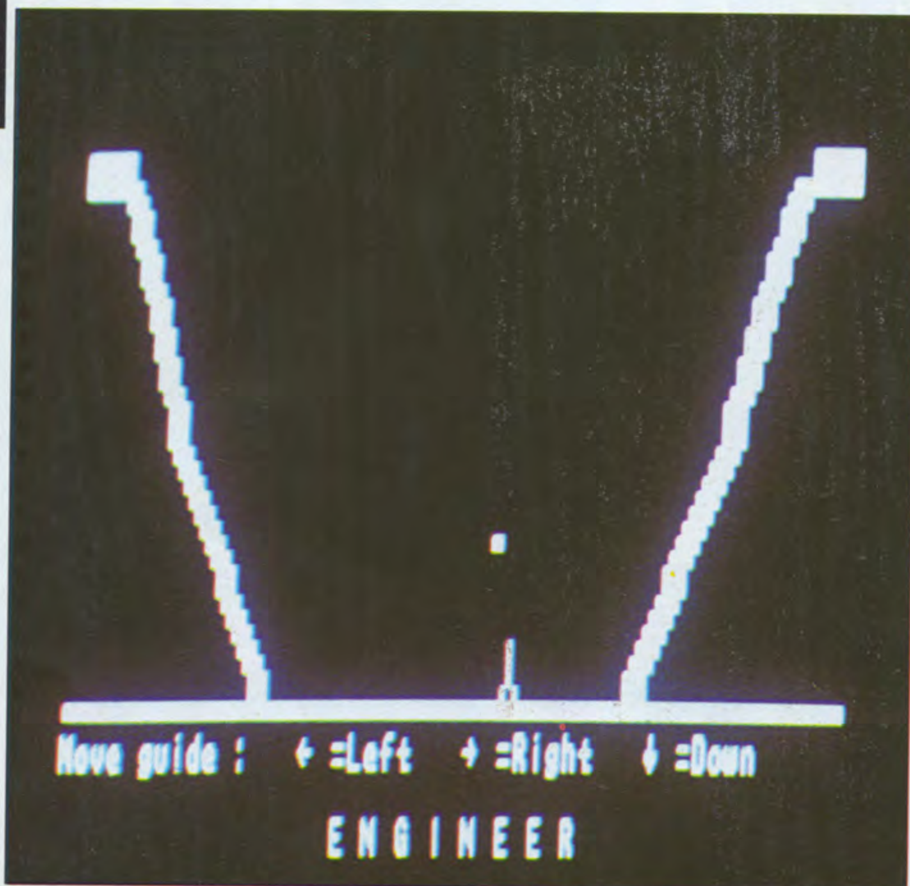
Οι κάτοχοι Spectrum που διαθέτουν Multiface ή πολύ καλές ικανότητες στο ξεκλείδωμα του Speedlock μπορούν να δώσουν POKE 62141,0 και POKE 65057,0 για άπειρο αριθμό από credits.





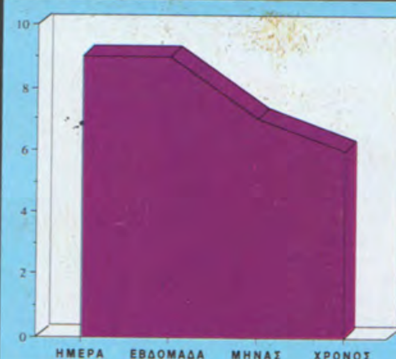
uLink BANKS of the future... today!

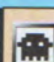
STRATEGY GAMES



ΕΙΔΟΣ	STRATEGY GAMES COLLECTION
FORMATS	5 1/4 & 3 1/2
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	PRISM LEISURE CORPORATION

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

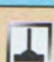



Τα γραφικά δεν είναι αυτά που χαρακτηρίζουν αυτού του είδους τα παιχνίδια. Οπου υπάρχουν, όμως, κάνουν καλά τη δουλειά τους!

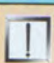
ΓΡΑΦΙΚΑ 35%


Ε, μην περιμένετε και φανφάρες σε παιχνίδια που χρειάζονται ηρεμία και σκέψη!

ΗΧΟΣ 30%


Το gameplay αυτών των παιχνιδιών εξαρτάται καθαρά από το πώς σκέφτεστε και πώς αντιδράτε σε κάθε κατάσταση. Είναι εξάλλου το δυνατότερο σημείο των παιχνιδιών.

GAMEPLAY 85%


Εάν λάβετε υπόψη σας πως η συλλογή σας προσφέρει πέντε παιχνίδια σε ένα πακέτο, τότε αξίζει τον κόπο!

ΓΕΝΙΚΑ 65%

Μέσα από το χάος των διάφορων παιχνιδιών που κυκλοφορούν για υπολογιστές και φυσικά στα συμβατά μηχανήματα, υπάρχει μια κατηγορία αρκετά παραμελημένη, αλλά η οποία συγχρόνως προσφέρει και μεγάλες συγκινήσεις στον παίκτη. Μιλάμε, βέβαια, για τα παιχνίδια στρατηγικής. Ξεχάστε για λίγο τον κακόμοιρο τον Larry και τα εχθρικά διαστημόπλοια και ελάτε να γνωρίσετε τον κόσμο των παιχνιδιών στρατηγικής. Η Prism Leisure Corporation ετοίμασε για σας μια πολύ όμορφη συλλογή παιχνιδιών αυτού του είδους, η οποία θα σας κρατήσει πολύ καιρό μπροστά στον υπολογιστή σας. Ολα τα παιχνίδια της συλλογής, τα οποία - σας πληροφορώ - αποτελούν το καθένα μεγάλη πρόκληση για τον παίκτη, είναι το ένα καλύτερο από το άλλο, όσον αφορά το σενάριο και την πλοκή. Βέβαια εκεί που ποντάρουν αυτού του είδους τα παιχνίδια είναι στην ιδέα και όχι τόσο στα γραφικά. 'Οπως είναι γνωστό, το μαύρο πρόβατο τετοιων παιχνιδιών ήταν πάντα τα γραφικά και ο ήχος. Αν το καλοσκεφτεί όμως κανείς, θα διαπιστώσει ότι είναι αρκετά φυσικό, αφού οι προγραμματιστές δίνουν μεγάλη βάση στους πολύπλοκους "decision making" αλγόριθμους και δεν τους μένει χώρος στη μνήμη για να αναπτύξουν ήχο και εικόνα. Στη συλλογή αυτή θα βρείτε πέντε συνολικά παιχνίδια στρατηγικής, πράγμα που θα ικανοποιήσει και τον πιο απαιτητικό παίκτη. Το αποτέλεσμα θα κριθεί από τις κινήσεις σας! Αρκεί, βέβαια, πάντα η προσπάθεια!

Μια συλλογή για εσάς που θέλετε κάτι το διαφορετικό στα παιχνίδια σας.

Τα παιχνίδια στρατηγικής έχουν αγαπηθεί αρκετά και έχουν παιχτεί το ίδιο. Πρόκειται για παιχνίδια στα οποία μετράει η σωστή και λογική σκέψη και ο προσεκτικός σχεδιασμός. Σίγουρα πάντως δεν είναι τα ιδανικά για όσους αγαπούν τη γρήγορη δράση. Ακόμα όμως και αν είστε απ' αυτούς πιστεύω ότι αξίζει να δοκιμάσετε. Η συγκεκριμένη συλλογή είναι μάλλον ιδανική για το ξεκίνημά σας στο χώρο της στρατηγικής σκέψης, ακριβώς γιατί έχει απλά games.

• Γ. Ρηγόπουλος

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αν φορτώσετε τα παιχνίδια αυτά και ξαφνικά νομίσετε ότι φορτώσατε κάποιον επεξεργαστή κειμένου, μην ξαφνιαστείτε. Πλήρης έλλειψη graphics, εκτός απ' το Engineer, νομίζω.

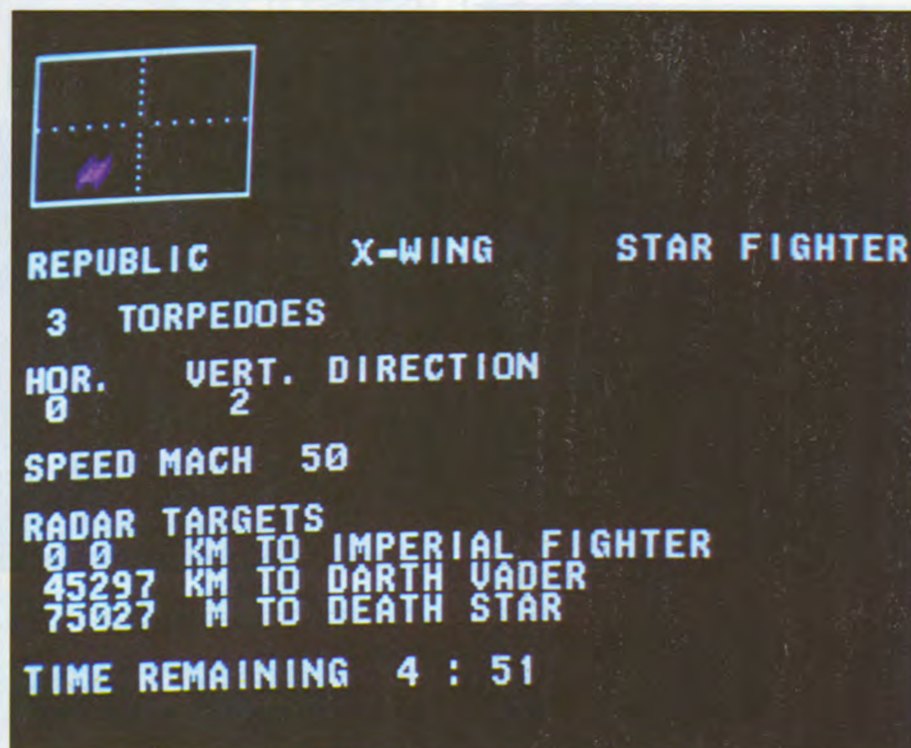
Α. Λεκόπουλος

ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ/ΗΧΟΥ

Μια και τα παιχνίδια δεν έχουν να επιδείξουν τίποτε το φοβερό σε γραφικά, δεν υπάρχει πρόβλημα στο να τα τρέξετε σε κάρτα Hercules, CGA ή EGA. Οσο για τον ήχο...ούτε συζήτηση!

ARCADE GAMES I

ΕΙΔΟΣ	ARCADE GAMES COLLECTION
FORMATS	5 1/4 & 3 1/2
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	PRISM LEISURE CORPORATION



Μέχρι τώρα, στο PC σας έχετε παίξει παιχνίδια και παιχνίδια. Ολα όμορφα και καλά. Adventures με ωραία γραφικά, arcades με όμορφους ήχους αλλά και ένα μικρό μειονέκτημα... Οσο και να ψάξετε στη συσκευασία τους, δεν θα βρείτε άλλο. Και η διασκέδαση σταματά μόνο σ' αυτό! Μια εταιρία software το σκέφτηκε αυτό και έλυσε το πρόβλημα. Το Arcade Games I είναι μια πολύ ωραία συλλογή από τέσσερα αντί για ένα arcade παιχνίδια. Το πακέτο περιλαμβάνει τέσσερα παιχνίδια γεμάτα δράση που σίγουρα θα σας ενθουσιάσουν. Από τα διαστημικά μεταλλορυχεία, μεταφέρεστε στο πεδίο μάχης δύο εκτοξευτήρων πυραύλων, δίνετε τη μάχη σας ενάντια στα εχθρικά διαστημόπλοια και, τέλος, σας δίνεται η ευκαιρία να καταστρέψετε με το διαστημόπλοιό σας το "Death Star" του Darth Vader από τον "Πόλεμο των Αστρων" και να υπερασπιστείτε το καλό! Το συγκεκριμένο παιχνίδι αποτελεί και το καλύτερο της συλλογής. Προσφέρει αρκετή δράση και είναι μάλλον ευχάριστο. Στην οθόνη σας βλέπετε το στόχαστρο μέσα στο οποίο κινείται το αντίπαλο διαστημόπλοιο. Περιμένετε και μόλις φτάσει σε απόσταση βολής...fire. Ταυτόχρονα, βλέπετε και διάφορα άλλα βοηθητικά στοιχεία, όπως ταχύτητα, συντεταγμένες του διαστημοπλοίου και αποστάσεις. Μεγάλη προσοχή πρέπει να δώσετε και στο χρόνο που φαίνεται στο κάτω μέρος της οθόνης.

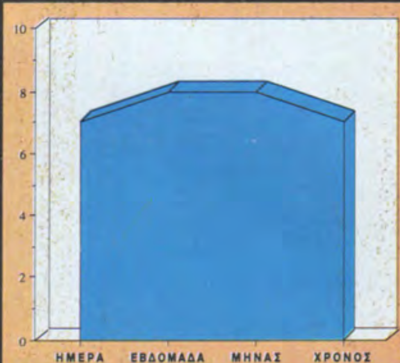
> Μια συλλογή "τέσσερα σε ένα" arcade παιχνιδιών που θα σας συναρπάσει!



Η συλλογή αποτελεί ένα από αυτού του είδους τις συλλογές παιχνιδιών και είναι σίγουρο πως θα αναζητήσετε και τις άλλες συλλογές. Και βέβαια, να έχετε υπόψη σας...τέσσερα είναι καλύτερα από ένα! Καλή διασκέδαση!!!

• Γ. Ρηγόπουλος

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα μπορούσαν να είναι πιο προσεγμένα. Παρ' όλα αυτά τα παιχνίδια δεν σας απομακρύνουν!

ΓΡΑΦΙΚΑ 75%

Κυμαίνεται στα επίπεδα του "μπιπ", αλλά τα καταφέρνει αρκετά καλά.

ΗΧΟΣ 60%

Δεν πιστεύω να υπάρχει κανείς που να αμφισβητεί το gameplay των arcade games! Τα ευκόλως εννοούμενα παραλείπονται!

GAMEPLAY 85%

Μια οικονομική συλλογή που δεν πρέπει να λείπει από κανέναν PC-user!

ΓΕΝΙΚΑ 75%

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

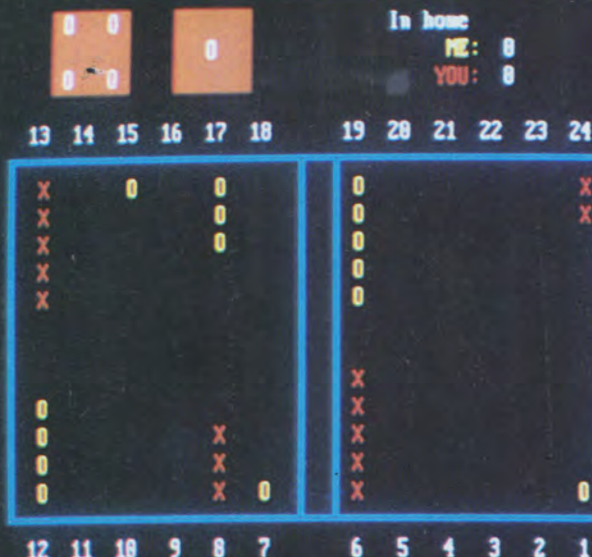
Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα της συλλογής είναι τα τέσσερα παιχνίδια. Από κει και πέρα δεν νομίζω ότι μπορείτε να βρείτε τίποτ' άλλο αξιόλογο.

Α. Λεκόπουλος

ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ/ΗΧΟΥ

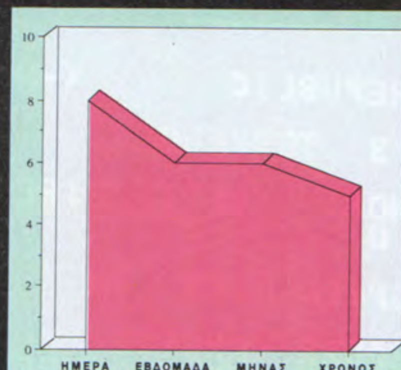
Ολα τα παιχνίδια της συλλογής μπορούν να τρέξουν σε Hercules (με κατάλληλο εξομοιωτή), CGA και EGA. Adlib, όμως, και τα συναφή...ξεχάστε τα!

BACKGAMMON



ΕΙΔΟΣ	TACTICAL GAMES
FORMATS	5 1/4 & 3 1/2
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	PRISM LEISURE CORPORATION

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Απλά γραφικά αλλά μέσα στο πνεύμα του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ 70%

Δεν έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στον ήχο, αλλά παρ' όλα αυτά καλύπτει το παιχνίδι.

ΗΧΟΣ 45%

Το τάβλι ποτέ δεν πεθαίνει!!!

GAMEPLAY 75%

Σίγουρα θα σας ενθουσιάσει και θα αποφύγετε και τις φωνές των γειτόνων σας!

ΓΕΝΙΚΑ 65%

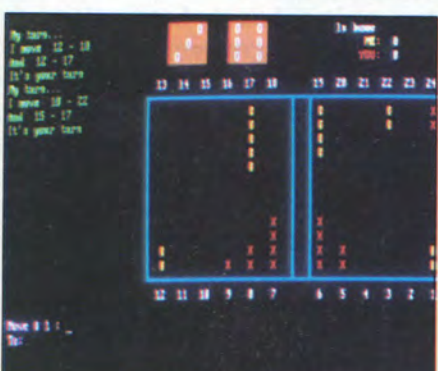
Οποιος δεν έχει παίξει ποτέ στη ζωή του τάβλι, να σηκώσει αμέσως το χέρι του! Δεν βλέπω χέρια! Φυσικό είναι, μια και το τάβλι τυγχάνει να είναι και το εθνικό μας "σπορ". Τώρα, όμως, μπορείτε να χαμογελάσετε, διότι ο υπολογιστής σας σας καλεί να παίξετε μια παρτίδα μαζί του. Ναι, καλά ακούσατε! Και μη νομίζετε πως τα computers τρώνε κουτόχορτο!

> Καφές και τάβλι. Ξέρετε τίποτε καλύτερο;

Ετσι, λοιπόν, με το Backgammon μπορείτε να ευχαριστηθείτε ατέλειωτες ώρες την παραλλαγή "Πόρτες" χωρίς να κάνετε τον παραμικρό θόρυβο. Οπως και να το κάνουμε, δεν μπορείτε να χτυπάτε τα πούλια και να ρίχνετε τα ζάρια χωρίς να ενοχλείτε τους γειτόνους σας μέσα στο μεσημέρι! Οι παρτίδες, όπως είπαμε, διεξάγονται μεταξύ του υπολογιστή και εσάς. Εσείς έχετε στη διάθεσή σας τα πούλια με το σύμβολο "X", ενώ το computer παίζει με τα πούλια με το σύμβολο "O". Για να παίξετε, αρκεί να "ρίξετε" τα ζάρια και να μετακινήσετε το ή τα πούλια σας στην ταβλιέρα ακολουθώντας πάντα τους πασίγνωστους κανόνες του παιχνιδιού. Το Backgammon είναι σίγουρο πως μεταφέρει πιστά την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και θα σας συναρπάσει. Και θυμηθείτε, ο υπολογιστής σας δεν είναι και τόσο εύκολος αντίπαλος!

• Γ. Ρηγόπουλος





ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το παιχνίδι πάσχει στο τομέα των γραφικών, αλλά είναι αρκετά δυνατός αντίπαλος.

Αν έχετε στο σπίτι κάποιον φανατικό ταβλαδόρο, μην του το δείξετε, γιατί θα χάσετε το PC σας!!!

Α. Λεκόπουλος

ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ/ΗΧΟΥ

Το παιχνίδι συνεργάζεται με όλες τις κάρτες γραφικών, αλλά δεν υποστηρίζεται κάποια μουσική κάρτα.

HITPACK 13

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το πακέτο HITPACK 13 που περιλαμβάνει: * το ημιεπαγγελματικό πρόγραμμα (V 2.2) ΠΡΟ ΠΟ σε δισκέτα 3΄΄ που τυπώνει σε δελτία, για AMSTRAD 6128 (του Δ. Τζωρτζάκη), * βιβλίο με αναλυτικές οδηγίες, * δεύτερο βιβλίο με ανάλυση του προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 7.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πιο πάνω πακέτου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ ———
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.

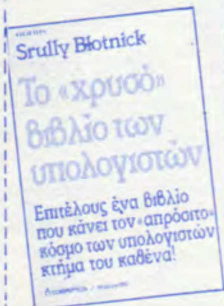
Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα μαζί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό των 9.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέτου αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ Τ.Κ. ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ ———
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο______ με το ποσό των 950 δρχ.,που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ **Τ.Κ.** ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Νο 2.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο______ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ Τ.Κ. ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ. ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος 1 & 2.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο______ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ **Τ.Κ.** ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

CAVE MAN NINJA





Μέχρι σήμερα είχαμε δει διάφορους τύπους ninja, όπως μασκοφόρους, εκδικητές, υπερασπιστές του νόμου κ.λπ. Τώρα βλέπουμε το πιο περίεργο, αλλά σίγουρα και πιο χαριτωμένο είδος ninja, τους ninja των σπηλαίων. Πρόκειται για δύο γενναιότατους ανθρώπους της παλαιολιθικής εποχής, που έχουν βάλει ως σκοπό της ζωής τους να βοηθούν τους συνανθρώπους τους (θηλυκού πάντα γένους), που βρίσκονται αιχμάλωτοι γνωστών και άγνωστων προϊστορικών όντων. Οπως θα ξέρετε, όμως, η προϊστορική εποχή δεν ήταν ιδιαίτερα φιλόξενη, αλλά σε κάθε βήμα παραμόνευε ο κίνδυνος. Οι καταστάσεις αυτές ζωντανεύουν μέσα στην οθόνη του "Cave man ninja", μια και οι ήρωές μας βρίσκονται συνεχώς στο στόχαστρο άλλων προϊστορικών ανθρώπων, που πιστεύουν ότι δεν έχετε καλό σκοπό και έτσι σας επιτίθενται είτε με τα χέρια είτε με τσεκούρια και με πέτρες, πτεροδάκτυλων και άλλων σαρκοφάγων πτηνών

ROBOCOP II



Ενάμιση περίπου χρόνο μετά την κυκλοφορία του πρώτου "Robocop", η Data East ξαναφέρνει στις οθόνες των arcades τον γνωστό μας τενεκεδένιο υπερασπιστή του νόμου, έτοιμο να αναλάβει νέες, πιο επικίνδυνες, αποστολές. Αυτή τη φορά όμως καθυστέρησε χαρακτηριστικά, με αποτέλεσμα το coin-op να εμφανιστεί τελικά περίπου επτά μήνες μετά την computer version, αλλά ο χρόνος αυτός αξιοποιήθηκε κατάλληλα από τους προγραμματιστές, με αποτέλεσμα να έχουμε ένα αξιόλογο παιχνίδι.

Οπως και στο πρώτο "Robocop", έτσι και εδώ ο βασικός σας στόχος είναι να σκοτώνετε τους κακούς που εμφανίζονται στην οθόνη. Οι εμφανίσεις είναι πιο συχνές τώρα και γίνονται και από τις δύο πλευρές της οθόνης και έτσι θα βρείτε πολύ χρήσιμο το γεγονός ότι το coin-op διαθέτει δύο κουμπιά για να πυροβολείτε, ένα για κάθε κατεύθυνση. Μια δεύτερη διαφορά, σε σχέση με τους κακούς, είναι ότι μερικοί παίρνουν αντικείμενα από το δρόμο και τα εκσφενδονίζουν εναντίον σας, άλλοι έχουν τη

Τα παιχνίδια αυτά θα τα βρείτε μόνο σε αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.



που σας βλέπουν σαν καλό μεζέ, των απαγωγέων που, φυσικά, αμύνονται κ.ά! Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, η μορφολογία του εδάφους σάς εμποδίζει, συνήθως, να αμυνθείτε αποτελεσματικά στις επιθέσεις που δέχεστε, αλλά και δημιουργεί τις προϋποθέσεις για να πάθετε ακόμη μεγαλύτερη ζημιά με το να πέσετε σε χάσματα γεμάτα νερό ή λάβα κ.λπ.

Τα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας, για να ανταποδώσετε τα πυρά που δέχεσθε, είναι παρμένα από την εποχή που εκτυλίσσεται η δράση και, κατά συνέπεια, καλά θα κάνατε να μην περιμένετε να βρείτε κάποιο αυτόματο ή κάποια smart-bomb που να εξαφανίζει τα πάντα: τσεκούρια, φωτιές, άντε το πολύ-πολύ κάποιο μπούμερανγκ και να είστε ευχαριστημένοι. Υπάρχει ακόμη ένα όπλο, ιδιαίτερα αποτελεσματικό, αλλά εξαιρετικά δυσεύρετο, που μάλλον σας το παρέχει ο μάγος της περιοχής.

Τα γραφικά του παιχνιδιού θα τραβήξουν αμέσως την προσοχή σας: καλοσχεδιασμένα, με έντονα και σωστά επιλεγμένα χρώματα, αλλά και με αρκετό χιούμορ (οι γκριμάτσες, με τις οποίες αντιδρά ο ήρωας του παιχνιδιού σε διάφορες καταστάσεις, είναι πραγματικά πολύ όμορφες), δημιουργούν την κατάλληλη ατμόσφαιρα για το παιχνίδι. Το ίδιο ισχύει και για τα sprites, των οποίων το animation είναι πολύ καλό, ενώ μερικά από αυτά είναι τεράστια. Ο ήχος διαθέτει αρκετά επιτυχημένα εφέ, αλλά είχε πολλά περιθώρια βελτίωσης, ενώ το game play βρίσκεται σε καλά επίπεδα, αν και σε μερικά σημεία το παιχνίδι δείχνει ανυπέρβλητα δύσκολο. Πέρα από το γεγονός αυτό όμως, το παιχνίδι είναι διασκεδαστικό, ιδίως στο two player mode, όπου μπορείτε να ανταλλάξετε μερικές "ψιλές" - κατά λάθος πάντα, φυσικά - με το συμπαίκτη σας.



δυνατότητα να αποκρούουν τις σφαίρες σας, ενώ άλλοι επιδίδονται σε συνδυασμένες επιθέσεις εναντίον σας. Κάτω από τις συνθήκες αυτές, είναι ευχής έργο το ότι το πιστόλι σας διαθέτει πλέον απεριόριστα πυρομαχικά. Φυσικά, δεν ισχύει το ίδιο για τα πιο ισχυρά όπλα που αποκτάτε μαζεύοντας ειδικά bonus icons. Η βασικότερη όμως διαφορά βρίσκεται στο ότι δεν κινείστε πλέον μόνο αριστερά και δεξιά, αλλά και "μέσα" και "έξω" στην οθόνη, πράγμα που δίνει στοιχεία 3D στο παιχνίδι. Τα στοιχεία αυτά γίνονται πιο φανερά από το δεύτερο επίπεδο και μετά, όπου χρησιμοποιείται και πολλαπλό scrolling (που είναι μάλιστα πολύ ομαλό). Υπάρχουν ακόμη και subgames στο παιχνίδι, σ' ένα από τα οποία θα πρέπει να αντιμετωπίσετε ένα αυτοκίνητο που θέλει να σας ισοπεδώσει (θα σας θυμίσει λίγο το... Decathlon), ενώ σ' ένα άλλο πυροβολείτε κακούς που εμφανίζονται στο βάθος της οθόνης και ρίχνουν σφαίρες με αρκετό... φάλτσο.Τα γραφικά του παΐχνιδιού έχουν υποστεί πολλές αλλαγές, οι περισσότερες από αυτές προς το καλύτερο, και τα sprites έχουν μεγάλη ποικιλία και είναι πιο "φυσικά" απ' ό,τι ήταν στο αρχικό "Robocop". Ο ήχος είναι αρκετά καλός και περιλαμβάνει μουσικά θέματα, εφέ και sampled ομιλία (π.χ. "Thank you for your cooperation"), ενώ το gameplay είναι αρκετά καλό, αν και ίσως θα έπρεπε να είναι λίγο πιο εύκολο, και έχει αρκετή ποικιλία και δράση για να κρατήσει το ενδιαφέρον σας, ακόμη και αν δεν σας ενθουσίασε η ομώνυμη ταινία.

HIGH TECHNOLOGY

HI TECH

HIGH TECHNOLOGY

Το ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

ΕΡΓΟ ΤΕΧΝΗΣ Ή ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΠΙΤΕΥΓΜΑ;

Δεν είναι η πρώτη φορά που η Bang & Olufsen κατασκευάζει ένα συγκρότημα hi - fi που αποτελεί υπόδειγμα σχεδίασης. Το Beosystem 2500 είναι ένα ημιφορητό συγκρότημα που περιλαμβάνει κασέτα, ενισχυτή, tuner AM/FM, CD, ασύρματο χειριστήριο και φυσικά ηχεία. Οι γυάλινες συρόμενες πόρτες του ελέγχονται από 4 υπέρυθρες δέσμες και ανοίγουν αυτόματα όταν πλησιάσετε το χέρι σας στο ταμπλό ελέγχου! Μπορείτε βεβαίως να το συνδυάσετε με TV ή άλλα κομμάτια της B & O. Ι. Οδ. Κυριακόπουλος & Σια Ο.Ε., Βαλαωρίτου 17 & Αμερικής, τηλ. 3644362.



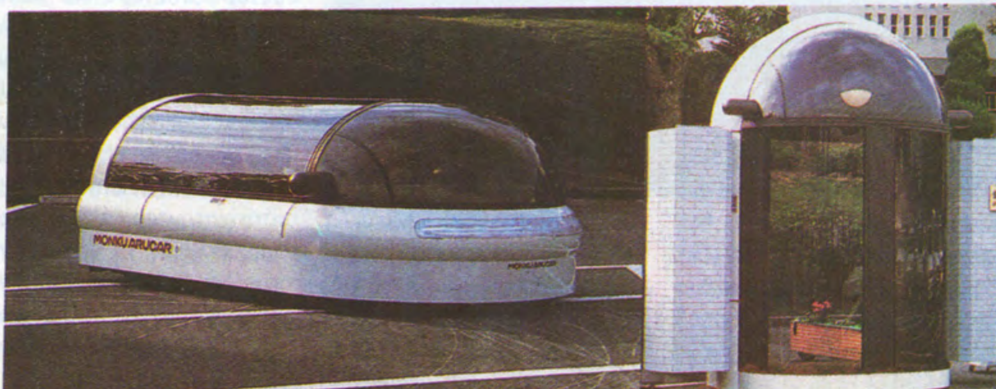


ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΜΕ ΑΚΟΗ

Εντάξει, ο σκύλος σας γνωρίζει τη φωνή σας. Καιρός να την ακούσει και η τηλεφωνική συσκευή σας. Το Voiceprint Model 200 είναι ένα τηλέφωνο που λειτουργεί αυτόματα. Οταν αποθηκεύσετε στη μνήμη του τα νούμερα που θέλετε, μπορεί να τα καλέσει μόνο του, αρκεί να του πείτε το όνομα του προσώπου στο οποίο θέλετε να τηλεφωνήσετε. Κρατά επίσης αρχείο για τα 50 τελευταία τηλεφωνήματα που δεχτήκατε. Δυστυχώς, καφέ δεν το έμαθαν ακόμη να φτιάχνει... ASCOM Communications, Lodi, NJ, 201 - 470 - 5706. Τιμή περίπου 46.000 δρχ. στην Αμερική.

ΚΙ ΟΜΩΣ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ!

Μπορεί να μοιάζει με εξωτερική πόρτα σπιτιού (άλλωστε χρησιμεύει και γι' αυτό), δεν παύει όμως να είναι ένα κανονικό (;) αυτοκίνητο. Πλεονέκτημά του ότι παρκάρει όρθιο. Οσο για το φουτουριστικό του σχήμα, που θυμίζει και λίγο θερμοκήπιο, τα σχόλια δικά σας...



HIGH TECHNOLOGY

HI TECH

HIGH TECHNOLOGY

• Λ. Παυλής

ΜΕ ΕΓΧΡΩΜΟ ΣΚΟΠΕΥΤΡΟ

Η Sharp αποφάσισε να κάνει κάτι που έπρεπε να έχει γίνει από καιρό. Η νέα κάμερα VL-L285U διαθέτει έγχρωμο "μάτι". Ετσι το control της ποιότητας των χρωμάτων γίνεται εύκολα και απλά. Στην Ελλάδα η κάμερα δεν έχει φτάσει ακόμη. Μπορείτε όμως να πάρετε πληροφορίες από την εδώ αντιπροσωπία της Sharp, Γ. Λ. Ησαΐαδης ΕΒΑΕ, Βουλιαγμένης 3, τηλ. 9225212.





Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΤΑ ΑΘΛΗΤΙΚΑ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ

Σίγουρα όλοι έχετε ακούσει για την αεροσόλα της NIKE. Η τεχνολογία NIKE AIR, με τα πλεονεκτήματα που προσφέρει στην προστασία των ποδιών, έρχεται τώρα σε νέα εμφάνιση. Η σειρά Jordan προσφέρει ένα νέο παπούτσι μπάσκετ, σε άσπρο ή μαύρο χρώμα. Αν είστε λοιπόν λάτρης του αθλήματος, δεν έχετε παρά να το δοκιμάσετε.

ΜΑΤΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΚΟΤΑΔΙ

Αν θέλετε να ενισχύσετε την όρασή σας στο σκοτάδι, τότε το Fujinon Marine Night Viewer είναι το κατάλληλο εργαλείο. Ενισχύει το φως κατά 300 φορές! Το αποτέλεσμα είναι θεαματικό, όπως άλλωστε και η τιμή του προϊόντος που ξεπερνά τις 420.000 δρχ. στην Αμερική. Fujinon Inc. 10 High Point Dr. Wayne NJ 07470.



Cine

Η κινηματογραφική σαιζόν πάει να κλείσει και γι' αυτήν τη χρονιά, αφήνοντάς μας μάλλον λίγο άκεφους. Δεν είχαμε και πάρα πολλές ταινίες από αυτές που μας αρέσουν, δεν νομίζετε; Ο χειμώνας πέρασε με ένα Total Recall. Ευτυχώς που υπήρξε ο "Robocop 2", ο "Ψαλιδοχέρης" και η "Ιστορία δίχως τέλος 2" και η σαιζόν σώθηκε την τελευταία κυριολεκτικά στιγμή. Ας είναι όμως. Ο καιρός έχει γυρίσματα και εμείς ψάχνοντας βρήκαμε ότι στα παρασκήνια των ξένων κινηματογραφικών εταιριών γίνεται χαμός.

● του Γ. Κυπαρίσση

Δεν με πιστεύετε ε; Δεν πρόκειται να κρατήσετε για πολύ. Με δεδομένη τη γενική βαριεστημάρα που έχει κυριεύσει τους υπεύθυνους κινηματογραφικών παραγωγών σε Ευρώπη και Αμερική, οι νέες ιδέες για ταινίες έχουν παραχωρήσει τη θέση τους σε όλες τις "Νο 2" και "Νο 3" συνέχειες παλαιότερων επιτυχιών που μπορεί να φανταστεί κανείς. Αυτό που κάποτε ήταν προνόμιο μόνο κακών εμπορικών ταινιών (Ρόκυ, Ράμπο, Μαντ Μαξ), ταινιών θρίλερ ("Εφιάλτης στο δρόμο με τις λεύκες", "Παρασκευή και 13") και υπερβολικά μεγάλων επιτυχιών ("Πόλεμος των Αστρων", "Ιντιάνα Τζόουνς"), τώρα έχει γίνει πια μόδα. Τα γυρίσματα του νέου Μπάτμαν γίνονται ήδη, ενώ η Σιγκούρνι Γουίβερ βάζει νέα φιάλη υγραερίου στα φλογοβόλα της για το Alien III. Περισσότερες λεπτομέρειες για τις δύο αυτές ταινίες δεν έχουμε (όμως δεν νομίζω ότι χρειάζεται και πολύ), όμως έχουμε για δυο άλλες. Ο άνθρωπος-ντουλάπα Αρνολντ Σβαρτζενέγκερ πρόκειται πολύ σύντομα να "πάρει επάνω του" την ταινία που τον έκανε διάσημο στο πλατύ κοινό.

Ο βραβευμένος "Εξολοθρευτής" δεν έλιωσε στην πρέσα, όπως όλοι πιστεύαμε. Επισκευάστηκε και επιστρέφει ξανά από το μέλλον, μέσα από τις πυρηνικές φλόγες για να εκδικηθεί. Ο αμείλικτος δολοφόνος-ανδροειδές θα σκηνοθετηθεί από αυτόν που πρέπει. Μιλάμε για τον Τζέημς Κάμερον, έναν άνθρωπο στον οποίο θα πρέπει να έχετε απόλυτη εμπιστοσύνη, μια και στην προηγούμενή του δουλειά θα πρέπει να αναζητήσετε το αρχικό "Εξολοθρευτής", το "Aliens II" και το "Abyss". Η νέα περιπέτεια δεν ακολουθεί καμιά πρωτότυπη ιστορία και μπορείτε να μαντέψετε τι μέλλει γενέσθαι. Ο δολοφόνος πρέπει να τελειώσει την αποστολή του: να σκοτώσει τη Σάρα Κόννορ και το γιο της, ο οποίος στο μέλλον πρόκειται να γίνει ο ηγέτης που θα οδηγήσει το ανθρώπινο γένος στη νίκη ενάντια στα στρατεύματα των υπολογιστών. Εξακολουθεί να είναι άτρωτος (ή σχεδόν άτρωτος, τέλος πάντων), να μη νιώθει φόβο, να μην νιώθει πόνο και να δουλεύει με μαθηματική ακρίβεια για την επιτυχία της αποστολής του. Δεν νιώθει καθόλου οίκτο για την ανυπεράσπιστη γυναίκα που είναι και ο βασικός του στόχος (εξάλλου την προηγούμενη φορά είχε σκοτώσει πρώτα όλες τις συνωνόματές της στην περιοχή). Τα κόλπα του και οι επιθετικές του τακτικές δεν τελειώνουν. Είναι ικανός να αλλάζει φωνές, να παρακολουθεί τηλέφωνα, να βλέπει με υπέρυθρες ακτίνες μέσα στο σκοτάδι, να χειρίζεται με ευκολία όλα τα σύγχρονα όπλα και να διορθώνει όλες τις βλάβες μόνος του, έχοντας το μεταλλικό του σώμα πάντα σε ετοιμότητα. Τα πράγματα αυτή τη φορά προβλέπεται να είναι περισσότερο δύσκολα παρά ποτέ για την ηρωίδα μας, μια και τώρα δεν υπάρχει ο γενναίος μοναχικός πολεμιστής που πέρασε κι αυτός από το μέλλον για να τη βοηθήσει, αλλά και γιατί ο Εξολοθρευτής είναι πολύ περισσότερο οργανωμένος για την αποστολή του. Το φιλμ ήταν ένα από τα πρώτα cyberpunk έργα που ασχολούνταν με cyborgs και τεχνητούς ανθρώπους (η λέξη cyborg είναι τα αρχικά των λέξεων cybernetic organism= κυβερνητικός οργανισμός). Το πλήρες όνομα της ταινίας είναι Terminator 2: Judgement Day και φυσικά έχουν ήδη παραχωρηθεί τα δικαιώματα στην Ocean για όλα τα conversions σε υπολογιστές, κονσόλες και coin-ops.



Review

Ομως δεν είναι μόνο αυτά. Μια ακόμη ταινία ετοιμάζεται, η οποία - σύμφωνα με τις απόψεις πολλών - θα έπρεπε να είχε γυριστεί αρκετό καιρό πριν. Ας είναι όμως, το "Predator No 2" είναι γεγονός. Δεν ξέρω αν θυμάστε τη μεγάλη επιτυχία, περίπου τρία χρόνια πριν, όπου ένας ανίκητος εξωγήινος οργανισμός προσγειώνεται στην πυκνή ζούγκλα της Κεντρικής Αμερικής και ξεκινά θανατηφόρες επιθέσεις στην ομάδα των κομάντος που ψάχνει να βρει τους χαμένους τους συντρόφους. Αόρατος και πανίσχυρος, παρακολουθεί από κοντά την ομάδα και τους εξοντώνει σιγά σιγά με μια μανία που είναι δύσκολο να περιγραφεί. Ενας ένας οι στρατιώτες εξαφανίζονται με βολές laser που ξεπετάγονται κυριολεκτικά μέσα από το πουθενά, αφήνοντας μόνο του τον Σβαρτσενέγκερ που αφήνει τη ζωή του στην τύχη, για να νικήσει το τέρας λίγο αργότερα, εκμεταλλευόμενος την ανθρώπινή του πονηριά. Το σασπένς πραγματικά κολλούσε το θεατή καρφωμένο στη θέση του μέχρι το τέλος της ταινίας, μια και μέχρι λίγο πριν από το τέλος τίποτε δεν φαινόταν ότι θα μπορούσε να λυγίσει τον πολεμιστή-άλιεν. Ομως, ας δούμε λίγο το νέο σενάριο. Πάμε εμπρός στα 1997, όπου οι δρόμοι των Ηνωμένων Πολιτειών γεμίζουν από βαρόνους του εγκλήματος με τη δύση του ήλιου. Η αστυνομία έχει αρχίσει να χάνει πια τον έλεγχο, μέχρι που ξαφνικά όλοι οι αρχηγοί των συμμοριών βρίσκονται νεκροί. Ο αρχηγός του αστυνομικού τμήματος της περιοχής παραξενεύεται αντί να χαρεί, μια και οι φόνοι δείχνουν να είναι τρομερά βίαιοι και πέρα από τις ανθρώπινες δυνατότητες. Οταν αρχίζουν να γίνονται οι πρώτες δολοφονίες αστυνομικών, ο επιθεωρητής Mike Harrigan καταλαβαίνει ότι κάτι πιο βίαιο πήρε τη θέση των συμμοριών και η δράση αρχίζει. Δυστυχώς στην ταινία αυτή δεν πρωταγωνιστεί ο Αρνι αλλά ο Danny Glover, ο οποίος όμως είναι περισσότερο "ηθοποιός" και έτσι θα τα πάει πολύ καλά στο ρόλο του. Φυσικά μόνο ένας διανοητικά καθυστερημένος θα μπορούσε να στοιχηματίσει ότι το Predator 2 δεν θα γίνει εμπορική επιτυχία, αυτό είναι εξασφαλισμένο. Το θέμα όμως είναι αν θα τα καταφέρει να διαδεχτεί



επάξια την πρώτη ταινία. Από άποψη σκηνοθεσίας πάντως τα πράγματα δείχνουν να πληρούν όλες τις προδιαγραφές. Σκηνοθέτης είναι ο Αυστραλός Stephen Hopkins, ο οποίος μέχρι τώρα έχει ειδικευτεί σε βίντεο κλιπς (Queen, Billy Idol, Tina Turner) και έχει δυο ακόμη ταινίες στο ενεργητικό του: το "Εφιάλτης στο δρόμο με τις λεύκες 5" και το "Επικίνδυνο Παιχνίδι". Οπως καταλαβαίνετε, ξέρει πώς μπορεί να στηθεί μια ταινία με δράση, πολλά εφέ και αγωνία σε υψηλές δόσεις. Και γι' αυτό το φιλμ οι εταιρίες games software έχουν στρωθεί στη δουλειά. Μέχρι να δούμε ταινίες και παιχνίδια (μάλλον τα δεύτερα θα δούμε πρώτα), εμείς δεν έχουμε παρά να ανανεώσουμε το ραντεβού μας για τον επόμενο μήνα. Αταράδες Κομοντοράδες και λοιποί, γεια χαρά!



CONSOLES REVIEW

Σ' αυτή τη στήλη θα φιλοξενούμε κάθε μήνα τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά και έχουν γραφτεί για τις γνωστές πια σε όλους παιχνιδομηχανές!

Του Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΥ

SPEEDBALL

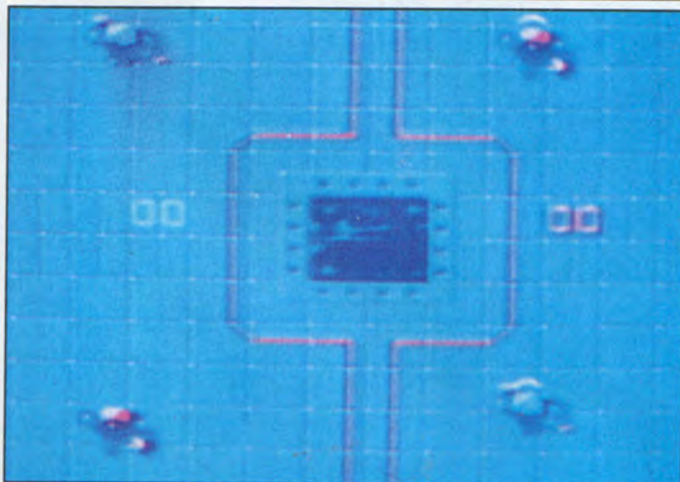
Είδος: ACTION GAME
Console: SEGA MASTER SYSTEM

Θα θυμάστε σίγουρα το τρομερό δημιούργημα των Bitmap Brothers που σάρωσε τα βραβεία σε πολλούς διαγωνισμούς, το Speedball. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που εξομοιώνει ένα σπορ του μέλλοντος. Το σπορ θα σας θυμίσει λίγο το Ice Hockey. Πιστέψτε με όμως, δεν έχει καμιά σχέση τελικά. Στο γήπεδο υπάρχουν δύο ομάδες που προσπαθούν να βάλουν γκολ η μία στην άλλη. Το ζήτημα εδώ είναι πως δεν υπάρχουν κανόνες για φάουλ κ.λπ. Ετσι, μέσα στο γήπεδο γίνεται τις περισσότερες φορές το... έλα να δεις. Εκτός όμως από το να βάλετε γκολ, θα πρέπει να έχετε το νου σας και σε άλλα πράγματα. Για παράδειγμα, κατά τη διάρκεια του αγώνα βγαίνουν στο γήπεδο διάφορα bonus ή χρήματα, τα οποία πρέπει να πάρετε και να αξιοποιήσετε κατάλληλα. Πριν από τους αγώνες, μπορείτε να εξοπλίσετε κατάλληλα τους παίκτες σας, αγοράζοντας πανοπλίες, καινούρια γάντια και άλλα τέτοια όμορφα πράγματα. Μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε τρεις ομάδες, κρίνοντας από τα χαρακτηριστικά του κάθε αρχηγού. Κατόπιν μπαίνετε στο γήπεδο και αρχίζετε τους διάφορους συνδυασμούς και τις ντρίμπλες, προσπαθώντας να βάλετε γκολ.

Το παιχνίδι, απ' ό,τι θα θυμάστε, είχε κυκλοφορήσει παλιότερα στους 16-μπιτους Atari και Amiga. Η μετατροπή που έχει γίνει είναι αρκετά καλή. Τα γραφικά και ο ήχος είναι καλά - όχι τόσο καλά όσο στα 16μπιτα, αλλά αρκετά καλά. Τα sprites είναι μάλλον μικρά, αλλά κινούνται γρήγορα. Το μεγαλύτερο όπλο του Speedball όμως, το gameplay, έχει παραμείνει ίδιο. Η ταχύτητα και η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού παραμένουν το ίδιο καλές.

Το Speedball είναι ένα αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι, που γίνεται διασκεδαστικότερο - για να μην σας πω δύο φορές καλύτερο - όταν παίζεται από δύο παίκτες.

GRAPHICS: 8
ANIMATION: 8
ΗΧΟΣ: 9
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9



DYNAMITE DUKE

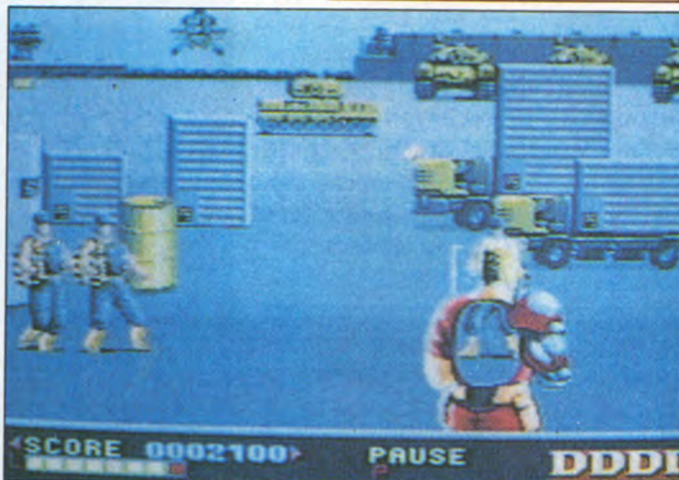
Είδος: SHOOT 'EM UP
Console: SEGA MEGA DRIVE

Αν το όνειρό σας ήταν να γίνετε ένας ατρόμητος commando που θα έμπαινε μέσα στις εχθρικές γραμμές και θα σκορπούσε τον πανικό, τότε το Dynamite Duke είναι ό,τι πρέπει για σας. Το παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει πριν καιρό στα arcade machines και απέκτησε φανατικούς φίλους. Οι fans του παιχνιδιού θα θυμούνται ωστόσο ότι το Dynamite Duke είναι κάτι περισσότερο από ένα απλό action game. Βλέπετε τα πάντα από μια κάμερα τοποθετημένη πίσω από την πλάτη του ήρωα - αυτό σημαίνει ότι βλέπετε και την πλάτη του. Μπορείτε να την κινήσετε μόνο αριστερά - δεξιά, καθώς οι εχθροί σας επιτίθενται από διάφορες αποστάσεις.

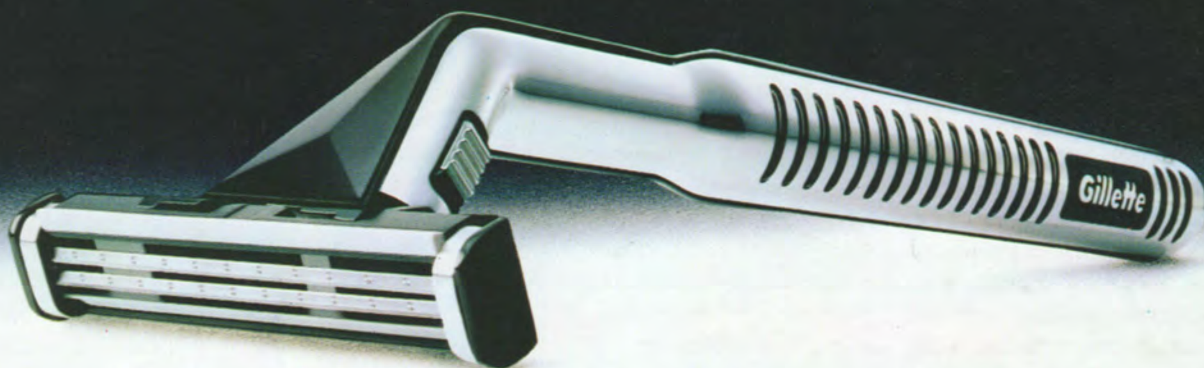
Το δεύτερο πράγμα που θα ανακαλύψετε παίζοντας το παιχνίδι είναι ότι οι αποστολές σας διαφέρουν αρκετά η μία με την άλλη: Δεν έχετε πάντα να πυροβολήσετε απλώς τους εχθρούς σας, αλλά θα πρέπει να τους αντιμετωπίσετε και με γυμνά χέρια σε κάποιες πίστες ή να βάλετε κάποιον ωρολογιακό μηχανισμό σε κάποιο φορτηγό και να φύγετε πριν σκάσει. Οι εχθροί που ξεπαστρεύετε αφήνουν πίσω τους και κάποια bonus, όπλα ή χειροβομβίδες, τα οποία πρέπει να πάρετε (θα σας φανούν αρκετά χρήσιμα).

Εχουμε δηλαδή να κάνουμε με ένα γρήγορο και δυνατό παιχνίδι, που διαφέρει αρκετά από τα υπόλοιπα shoot 'em ups και θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας αμείωτο για πολύ καιρό. Συγχαρητήρια παίρνει - εκτός από τα άλλα χαρακτηριστικά - και το σύστημα ελέγχου του παιχνιδιού που σας επιτρέπει να αλλάζετε τον έλεγχο από το sprite στο όπλο πολύ εύκολα. Από τις καλύτερες επιλογές.

GRAPHICS: 9
ANIMATION: 8
ΗΧΟΣ: 8
ΓΕΝΙΚΑ: 8

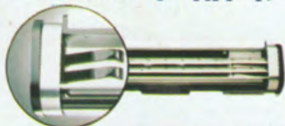


Gillette® Sensor®



Η μοναδική ξυριστική μηχανή που αισθάνεται και προσαρμόζεται σε κάθε ανάγκη του προσώπου σας.

Gillette Sensor: το ξύρισμα που είναι εντελώς προσωπικό για κάθε άνδρα. Οι διπλές λεπίδες του αποτελούν την αρχή της



επανάστασης. Προσαρμοσμένες ξεχωριστά και ανεξάρτητα πάνω σε πολύ ευαίσθητα ελατήρια, αισθάνονται συνεχώς και ανταποκρίνονται αυτόματα στις ατομικές καμπύλες και λεπτομέρειες



του προσώπου σας.

Η πρωτοπορία κυριαρχεί παντού. Το αισθάνεστε από το κράτημα της λαβής και τη μοναδική ισορροπία της ξυριστικής μηχανής Sensor. Το απολαμβάνετε στην ευκολία της αλλαγής των λεπίδων και τη βολική θήκη του.

Ακόμα και στο ξέβγαλμα είναι πρωτοποριακό. Χάρη στις νέες λεπίδες, που είναι 50% πιο λεπτές από οποιεσδήποτε άλλες έτσι ώστε το νερό να περνάει με μεγάλη ευκολία ανάμεσά τους, το καθάρισμα γίνεται απίστευτα εύκολο.



Ο συνδυασμός των πρωτοποριακών καινοτομιών του Sensor σας προσφέρει ένα εντελώς προσωπικό ξύρισμα. Το βαθύτερο, απαλότερο, το πιο σίγουρο και πιο άνετο ξύρισμα.

Το καλύτερο ξύρισμα για τον άνδρα...



Gillette

Ο,τι Καλύτερο για τον Ανδρα.™

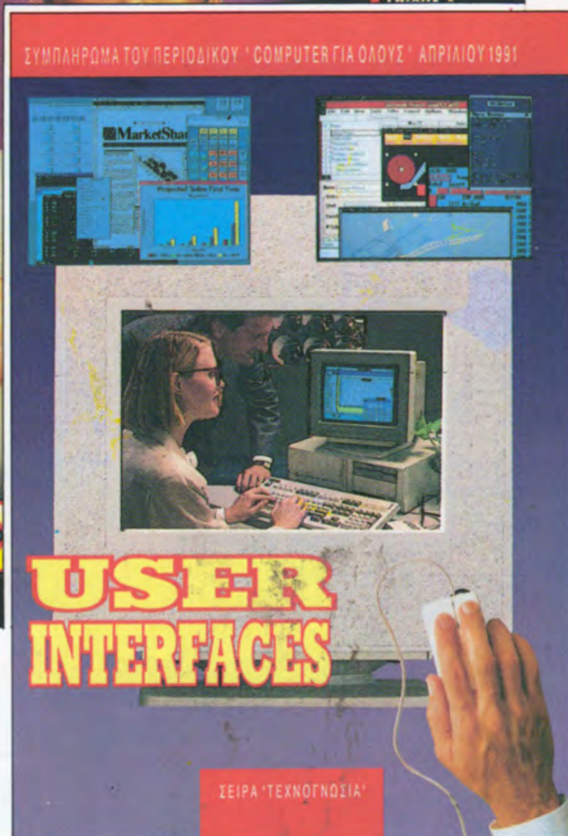
COMPUTER

ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ BUSINESS COMPUTING

ΔΩΡΟ ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΗΝΑ ΕΝΑ ΒΙΒΛΙΟ





Στο τεύχος του

"COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ"

που κυκλοφορεί

USER INTERFACES

Ενα βιβλίο που σας καθοδηγεί βήμα - βήμα στον κόσμο των υπολογιστών

ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

Μια νέα σειρά περιοδικών ειδικών εκδόσεων του COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Νέοι Ορίζοντες Μέσα από τον Κόσμο της Πληροφορικής

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ
COMPUPRESS AE

ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42 ΤΗΛ. 9238672-5 9225520 FAX 9216847